GAME-SHOW

PC'LER İÇİN AYLIK OYUN DERGİSİ OCAK1996 SAYI:11 60.000 TL (KDV DAHİL)

FIFA '96

HEXEN

REBEL2

THE DIG

THE SCROLL

FRP'DE YENİ BİR DÜNYA

THUNDER SCAPE

MAC'DEN ACİL DURUM DEĞERLENDİRMESİ...

MERTAY

Computer Center

Yeni Oyunlarımı

1- Fatal Racing
2- Road Warrior
3- Dig
4- Fifa 96
5- Warcraft 2
6- Alien Odessy
7- Mortal Kombat 3
8- Frankenstein
9- Indycar 2
10- Hexen
11- Rebel Assault 2
12- Ceasar 2
13- Sensible Soccer 2
14-NHL Hockey 96
15- Championship Mn. 2

MERTAY BİLGİSAYAR HİZMETLERİ SAN. TİC. LTD. ŞTİ.
NİSPETİYE CADDESİ NO:30/4 1.LEVENT/İST.
TEL: 0212 269 12 44 FAX: 0212 264 39 38
0212 269 12 77

SORUNLAR HEP AYNI...

ARŞİV DİSKLERİYLE BAŞA ÇIKAMIYORUM!

HİÇ YENİ OYUN BULAMIYORUM!

DİSKLER SÜREKLİ BOZULUYOR!

NERDEN O ARADIĞIM UTILITY'LER!

ARŞİVİM DEVAMLI ERİYOR!

HERKES NERDEN BULUYOR BU OYUNLARI?

DİSKLERİ KOYACAK YER KALMADI!

GELDİ DİYORLAR SONRA BOZUK ÇIKIYOR!

ÇÖZÜM KUNTAY!

ÇÜNKÜ TÜM ARŞİVİNİZİ EN UYGUN FİYATLARLA

CD'YE YAZIYORUZ!

NE YER DERDİ KALIYOR NE DE BOZULMA...

ÇÜNKÜ KUNTAY'IN İNANILMAZ ARŞİVİ HER HAFTA

2 GİGABYTE BÜYÜYOR!

ARADIĞINIZ HER ŞEYİ KOLAYCA BULUYORSUNUZ...

PAZAR YERİ SOK. NO:27-B FATİH TEL:(212) 523 80 67

Kamer Bilgisayar Tic.San.Ltd Şti.
Adına Sahibi:
M. EMİN GÜR

Genel Yayın Yönetmeni:
MURAT 'MAC' ADANÇ

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü:
TİMUR ÇATAKLI

Yayın Danışmanı
MERT TOPÇU

Halkla İlişkiler ve Reklam
Sorumlusu:
ENGİN SÜZEN

Kapak Tasarım ve Sayfa Düzeni
MURAT ADANÇ

Yazarlar:
(alfabetik sırayla)
Timur Cataklı, Muhammet Dabiri, Şahin Derya, Özgür Gültekin, M.Emin Gür, Onur Özgür, Engin Süzen, Gökhan Tarcan, Mert Topçu, Serkan Uybaş

Dağıtım Elemanları
Levent Yarlı, Erdoğan Yarlı

Bayiler

Adana:	**A.M.B.**	**(322) 4532171**
Ankara:	**Tektronik**	**(312) 4192905**
Konya:	**Efor**	**(332) 2373749**
Bursa:	**Apcom**	**(224) 2210535**
Eskişehir:	**Bimel**	**(222) 2312192**
İzmir:	**Bilgisan**	**(232) 4223092**

Film Çıkış
Diacan

Matbaa:
Şan Ofset

Yazışma Adresi:
Köyiçi Cad. Şair Leyla Sok. Mutlu Han 16/14 80690
Beşiktaş, Istanbul
Tel:
(212) 227 43 16
(212) 227 43 17

Fax:
(212) 259 07 91

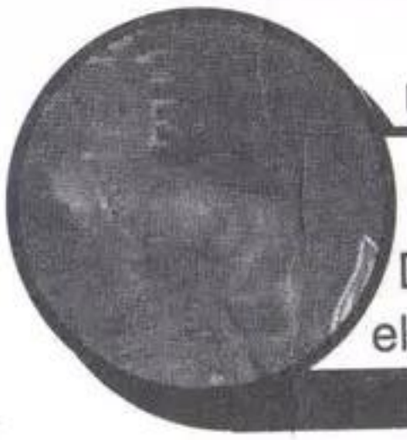
NOT:

- Arkadaşlar bu seçimlerden kesin olarak koalisyon sonucu çıkmıştır. Partilerimiz arasında yaptığımız görüşmelere göre ülkemizin geleceği ve başarısı açısından koalisyon anlaşmasında ve hükümet planında şu maddelerin kesin olarak yer almasına karar vermiş bulunuyoruz. GAMESHOW elinden geldiğince Basın ve Yayın Yasalarına uyar. Bütün yazıların telif hakları

Bu Ay

REBEL ASSAULT2 — 12

Bir bakın bakalım CD teknolojisi LucasArts'ın elinde nerelere gelmiş...



HEXEN — 14

Doom hastalarii serinin en yeni elemanını çok beğenecekler.

FIFA 96 — 18

Bundan 5 sene önce böylesine güzel bir futbol oyunu çıkacak deseler inanmazdık.

CEASAR2 — 24

SimCity2000 + harbi strateji olunca harbiden güzel oluyor...

CHAMP.MAN.2 — 32

Bu sene boyunca en çok oynadıklarınızı en beğendikleriniz...

LÜKÜS HAYAT, LÜKÜS HAYAT, YAN GEL DE YAT AMA

MEQ: Derhal bir zırhlıaraç edinmeli. Bu kafada giderse çok yakında başına çok kötü şeyler gelecek gibi görünüyor. Korunmalı.

MAC: Tank alacakmış galiba. Bazı şahıslara saldırı düzenleyecekmiş, zırhı falan takmam tankımla demiş.

ENGİN ABLA: 76 Corvette. Yumuşak hatlar, müthiş kıvrımlar, yüksek hız ve anormal fiyat. tam kendine uygun bir araba.

MR OZ/ONUR: Yeşil üniformalı, vatan bekçisi dostlarımız bir süre daha jiple gezmeye devam edecekler.

04	Haberler	34	The Scroll
08	Best of 1995	37	Heroes:Might&Magic
14	Rebel Assault 2	40	Legend of Kyrandia
16	Hexen	44	Thunderscape
20	Fifa'96	49	Not Enough Memory
24	Ceasar 2	52	MAChbeth
28	The Dig	58	Cheats
32	Championship Manager 2	60	Engin Abla
		62	FRP

THE DIG

34 Adventure işi haliyle Lucasarts'dan soruluyor....

THE SCROLL

36 Mısır'da esrarengiz şeyler oluyor ve işi çözmek size kalıyor.

HEROES

41 Bu harika strateji sonunda kendine bir iki sayfa kapmayı başardı..

KYRANDIA

44 Klasik dediniz de yayınlamadık mı? Eski adventure'lar arasından bir hit.

THUNDERSCAPE

50 SSI'ın yeni dünyası ADEN'de geçen ilk FRP karşınızda.

GAME-SHOW

Bir gün gelecek, siz bu derginin yeni sayısını elinize aldığınızda 'Ben bu derginin geçmişini bilirim. İlk önceleri fotokopi olarak çıkardı. Daha sonra baskı kalitelerini arttırıp matbaa'da basılmaya başladı. Şimdi de bu hale geldiler' diyeceksiniz. Ne zaman diyeceksiniz ve 'bu hal' demekle neyi kastedeceksiniz bilmiyorum ama Game-Show ilerlemeye devam ediyor. Yakında yurt çapında dağıtım yapan şirketlerin birisiyle anlaşıp bütün Türkiye'de bilgisayar ile ilgilenenlere Game-Show okutacağız. Ve siz gazete bulduğunuz her yerde derginizi de bulabileceksiniz. Hadi bakalım, hayırlısı...

Size söylemek istediğim diğer bir konu ise PC-World dergisinin oyun eki PC-Games ile ilgili. Dergimizin kurucuları Timur ve Mert sırf Game-Show'un reklamı olsun diye (yani sırf, PC-Games logosu yanında 'Game-Show'un katkılarıyla' yazılması için) bu derginin çıkarılmasına iki kere editörlük yaptılar. Dolayısıyla kendi yazıları hem PC-Games'de hem de Game-Show'da aynı ay basıldı. Bazı okuyucularımız ise bu durumdan haklı olarak rahatsız olduklarını bize bildirdiler. Yani sonucun neticesinde, ben, 'Bir daha böyle birşeyin olmayacağını' size söyemek istiyorum. En güzel oyun açıklamaları artık, sadece Game-Show'da (Bu konuda çok idialıyızdır).

Benim için ayrılan süreyi doldurmadan önce birşey daha söyleyeyim. Bu ay dergiyi incelediğinizde reklam sayfalarının arttığını göreceksiniz. Sakın 'bunlarda reklam dergisi oldular' diye düşünmeyin. Bu reklamlar bizim varolduşumuzu sürdürmemiz için çok gerekli. Size düşen o reklamları verenlere gittiğinizde 'Ben Game-Show'da ilanınızı gördüm...' diye başlayan cümleler kurmanız. (Bizim o ilanı gelecek ayda alabilmemiz için, yani sayfa sayısını arttırabilmemiz için belki de, kimbilir, renkli olabilmemiz için).

Bir de son olarak herkese mutlu yıllar...

M.Emin GÜR

BERKAN: VW Tosbağa. İşe yaradığını kabul ediyoruz ama insan ne zaman görse gülmeden edemiyor.

ÇALIK: Doğan. Halk adamı, halkın adamı. Hiçbirşeyde (çay hariç) aşırıya kaçmaz. Denge örneği.

MERT: Bu F50'de güzel arabaymış hani. Ona hayır dicek kız yoktur, alsa bitane işler kesin açılır (ama o zaman da yazı yazmaz)

TİMUR: Bu yeni Renault Clio'ya iyi diyorlar. Limuzin sende kalsın bile diyorlar. Egosu belki sığmaz, limozinden vazgeçmez.

YAKINDA GELECEK, YA DA ASLA GELMEYECEK, YA DA GELİP DE BU AYA YETİŞMEYEN OYUNLAR

DESTRUCTION DERBY

Araba kullanmak problem değil. Biliyorsunuz işte kontak, vites 1'e, ayağını debriyajdan yavaşça çek, gaza bas falan. Mühim olan arabayı doğru kullanmak, yani deliler gibi kullanmkta, yani aslında Mad Max gibi kullanmak. Şöyle öndekine geçirirken ceza yermiyim, sigorta öder mi falan demeden kullanamak. İşte bu (kısa) hayat görüşünü benimseyenlerin oyunu Destruction derby şu sıralar ülkemize geldi. Aşırı gelişmiş texture map'li grafiklerininden öte size istedğiniz çılgınlığı yapma imkanı verip, bir de parçaladığınız rakip arabalar için sizi ödüllendiren bu oyunda belkide gerçek kişiliğinizi

ALIENOdysses

Cyberia ile tırmanışa geçen 'filmimsi ama arcade bölümlü adventure' tipi oyunların en yenisi yakında çıkacak olan Alien Odysses. Gördükleri baskılardan bunalıp robotlara karşı amansız bir özgürlük savaşına girişen turuncu çizgili ırka (valla öyle) destek vermeye karar veren kahramanımız kah

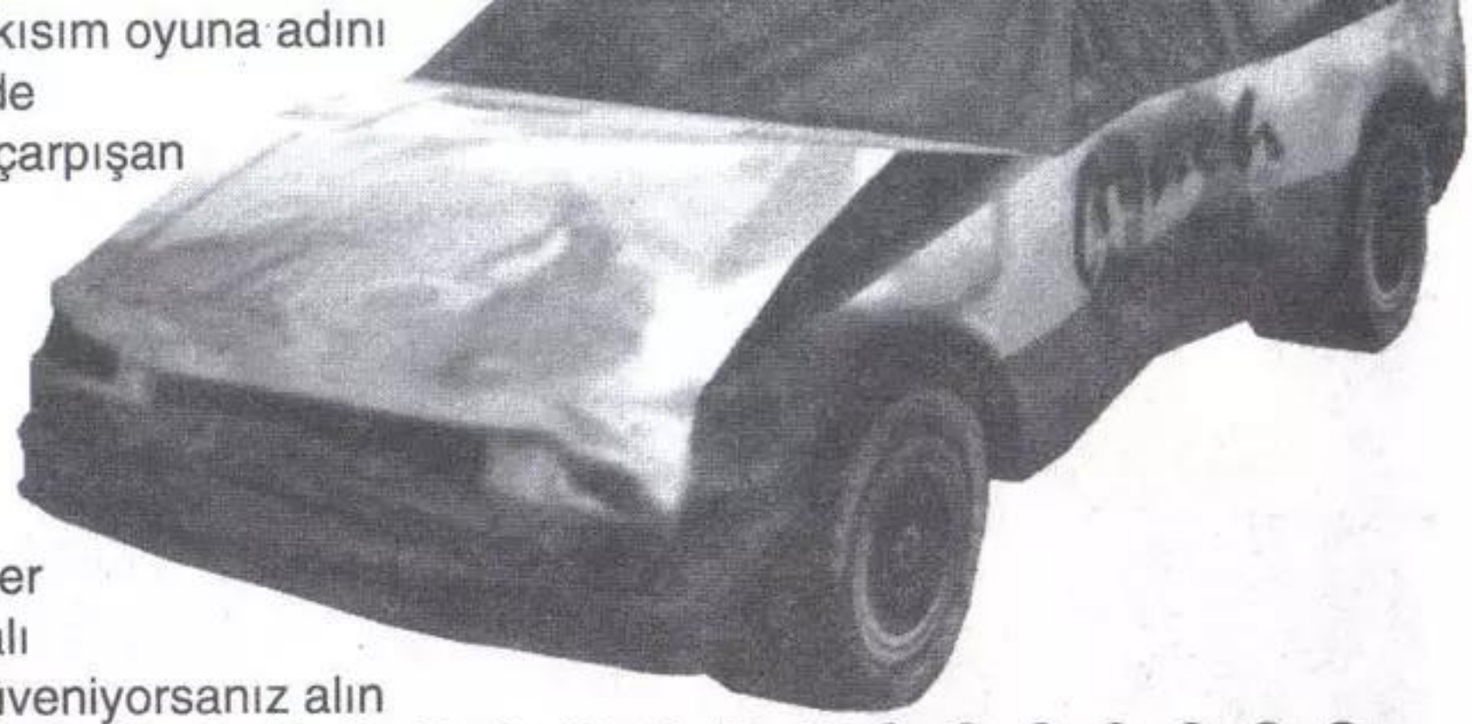
Sierra'nın en güzel adventure'larından biri olan Gabriel Knight'ın ikinci bölümü hemen hemen hazır. Phantasmagoria'daki grafik işini bir adım daha öteye götüren Sierra bu kez %100 gerçek fonlar kullanmaya başlamış. Çok (galiba pekçok) CD'de çıkacak olan oyunun Phantamagoria gibi süslülük ama çok kolaylık tuzağına düşüp düşmeyeceği daha belli değil. Umarım düşmez.

theBeastWithIn

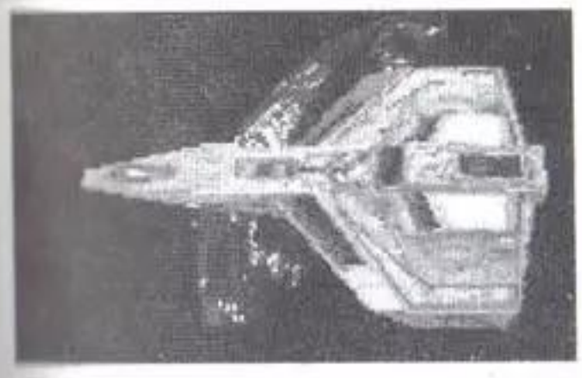
Sovyetlerin teknik detaylarını yıllarca sır gibi sakladıkları meşhur SU-27 de açıklık politikası sayesinde artık ayağa düştü ve bir simulasyona konu oldu. Texture map tuzağına düşmeyip hızlı bir oyun yaratmak isteyen programcılar herkesin bilgisayarında doğru dürüst çalışabilecek bir oyun çıkarmışlar ortaya. High-res grafikleri, akıllı wingman sistemi ve doğu bloğunun pek çok belalı bölgesinde geçen görevleriyle Su-27 iddasız ama başarılı bir simulasyon olacağa benziyor. Tabi bu arada gerçekçilik adına kokpitteki yazıların Rusça olmasını nasıl karşılarsınız bilmem. belki de en iyisi bu oyunu bir Nataşa co-pilotla beraber oynamak.

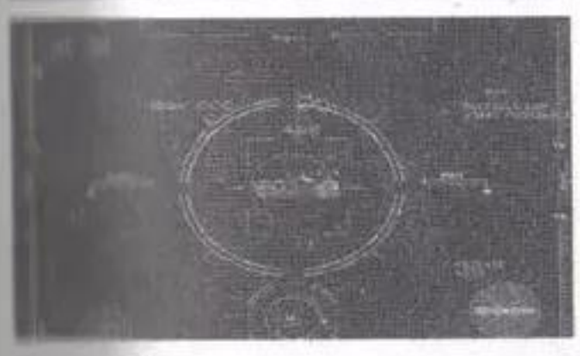
SU-27

için standart türü bile var. Ama asıl önemli kısım oyuna adını veren Destruction Derby. Arena tipi bir yerde RAM'ınıza göre rakip arabalarla doyasıya 'çarpışan arabacılık' oynuyorsunuz. İddiaya göre (denemedim görmedim, yalancı çıkmak istemem) arabanızın sürüşü aldığınız hasarın yerine ve miktarına göre değişiyormuş. Mesela ön sağ tarafınıza alacağınız bir darbe arabanızın o tarafa doğru çekmesine sebep oluyormuş. Tabi her zamanki gibi aşırı güzel grafikler aşırı pahalı bilgisayarlar gerektiriyor. Bilgisayarınıza güveniyorsanız alın



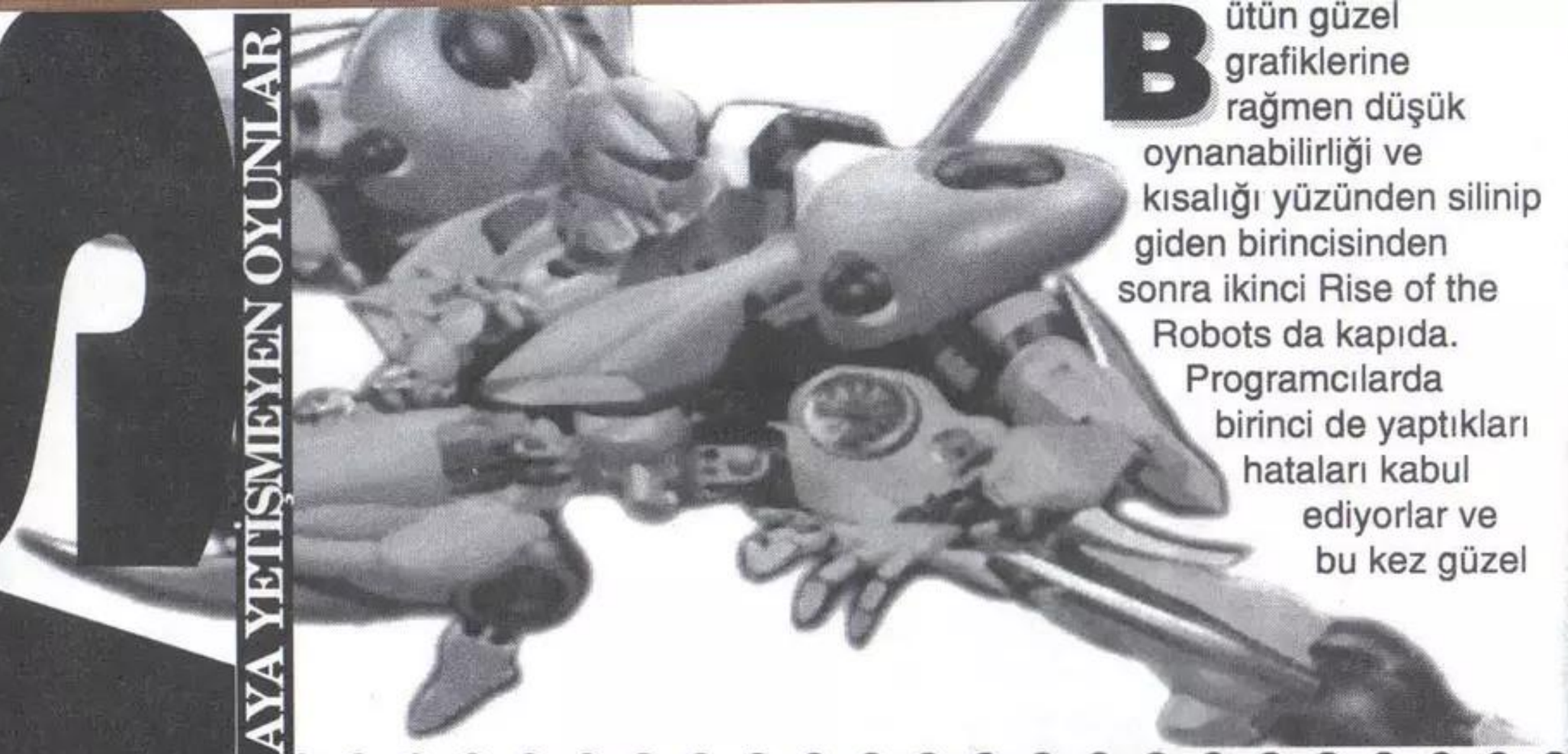
renderlanmış üç boyutlu ortamlarda bilmece çözüyor, kah yine renderlanmış grafikli bölümlerde amansız bir shoot'em-up mücadelesi veriyor. Özellikle bu hareketli bölümlerde CD'nin de yardımıyla Rebel Assault tipi kaliteli grafikleri var. Ama her zamanki gibi oynanabilirlik düşük. Bu kadar farklı iki oyun tipini nispeten başarılı bir şekilde birleştiren Alien Odysses başarılı olabilecek mi, yoksa kötü bir Cyberia taklidi olarak mı kalacak göreceğiz.





10.000.000 $. Yazıyla on miyon dolar. 100.000 tane yüz dolarlık. Benim hesabımla ortalama 5000 tane Pentium. Kimine göre 100 tane spor araba. Nerden bakarsanız bakın çok, ama çok para. İşte Wing Commander 4 böylesine hayvani bir bütçeyle hazırlanıyor. Na'apıyorlar bu kadar parayı, devlet uyuyor mu demeyin, para bu kez zevk değil, kalite satın alıyor. Oyunun yapımcıları render background'lardan tamamen vazgeçip tıpkı bir film gibi dekorlar hazırlatmışlar. Bu dekorların üstüne de iyi kötü şöhretlerini koruyan (başrolde yine Mark Hamill var) aktörler dikmişler. İşte bu setlerde, bu aktörler Wing Commander 4'ün hikayesini anlatıyorlar. İlk kez seride düşmanlar uzaylılar, yani Kilrathi'ler değil. Bu kez insanlar birbirleriyle savaşıyorlar. Kilrathi savaşları sonunda palazlanıp diğer fraksiyonları ele geçirmeye çalışan gruba karşı uzayda bir mücadele veriyorlar. Ana oyun kısmında aşırı bir ilerleme yok, yine gücü yetenler SVGA oynayabiliyorlar. Kaç CD olduğunu bilene benden 10 milyon (aferin).

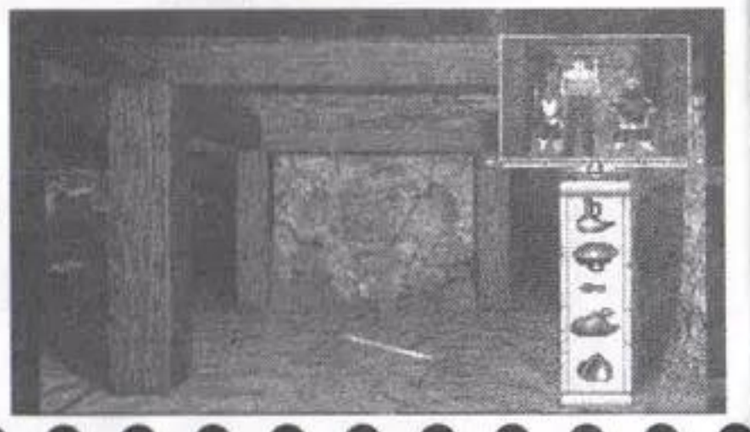
BU AYA YETİŞMEYEN OYUNLAR YA DA GELİP DE BU AYA YETİŞMEYECEK, YA DA ASLA GELMEYECEK, YAKINDA GELECEK,

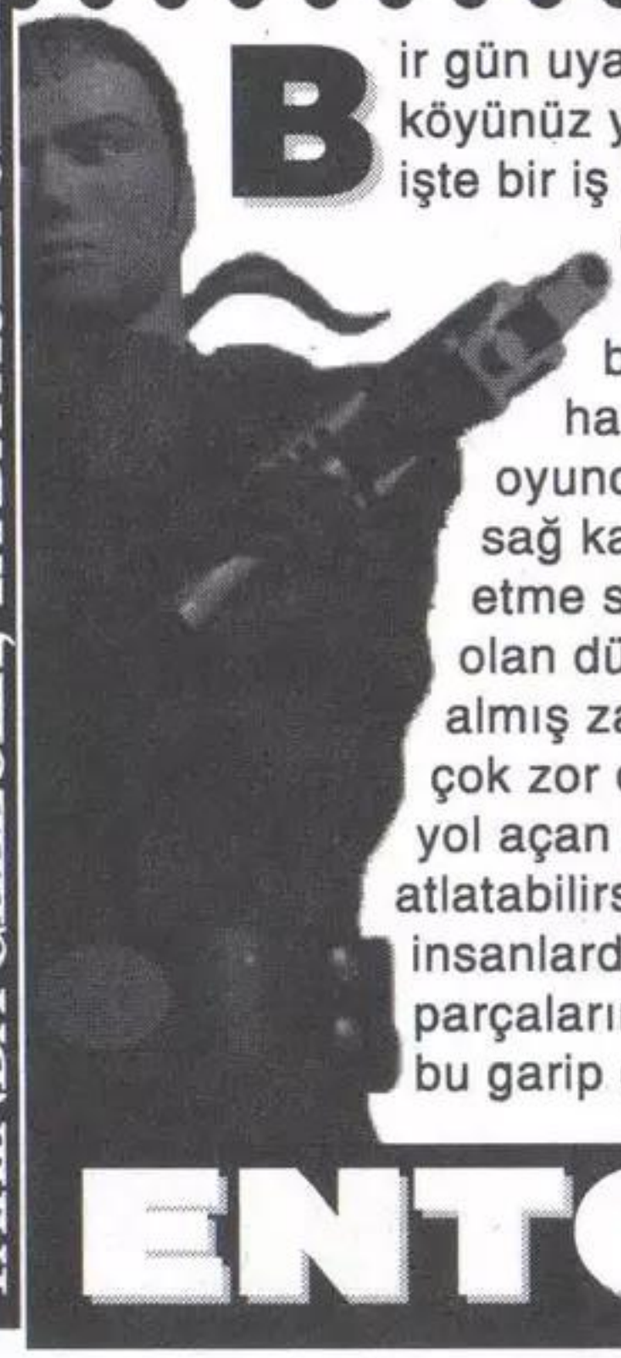


Bütün güzel grafiklerine rağmen düşük oynanabilirliği ve kısalığı yüzünden silinip giden birincisinden sonra ikinci Rise of the Robots da kapıda. Programcılarda birinci de yaptıkları hataları kabul ediyorlar ve bu kez güzel

STONEKEEP

Dört sene uzun bir süre. Hele bir oyun hazırlamak için çok uzun bir süre. Ama Interplay bıkmadan usanmadan Stonekeep üzerinde dört sene çalıştı. Ve sonunda oyun çıktı. Bekleyenler bilirler, Stonekeep, Eye of the Beholder tipinde bir FRP. her ne kadar tek kişilik bir grubunuz olsa bile minumuma indirgenmiş kontrol sistemi sayesinde pekçok karmaşık hareketi rahatlıkla yapabiliyorsunuz. Zaten oyunun ana özelliği de oynanışının çok kolay olması. Bu akıllı kontrol sistemi ve güzel grafikleri bakalım Stonekeep'a Gameshow'da açıklanma şerefini sağlayacak mı...



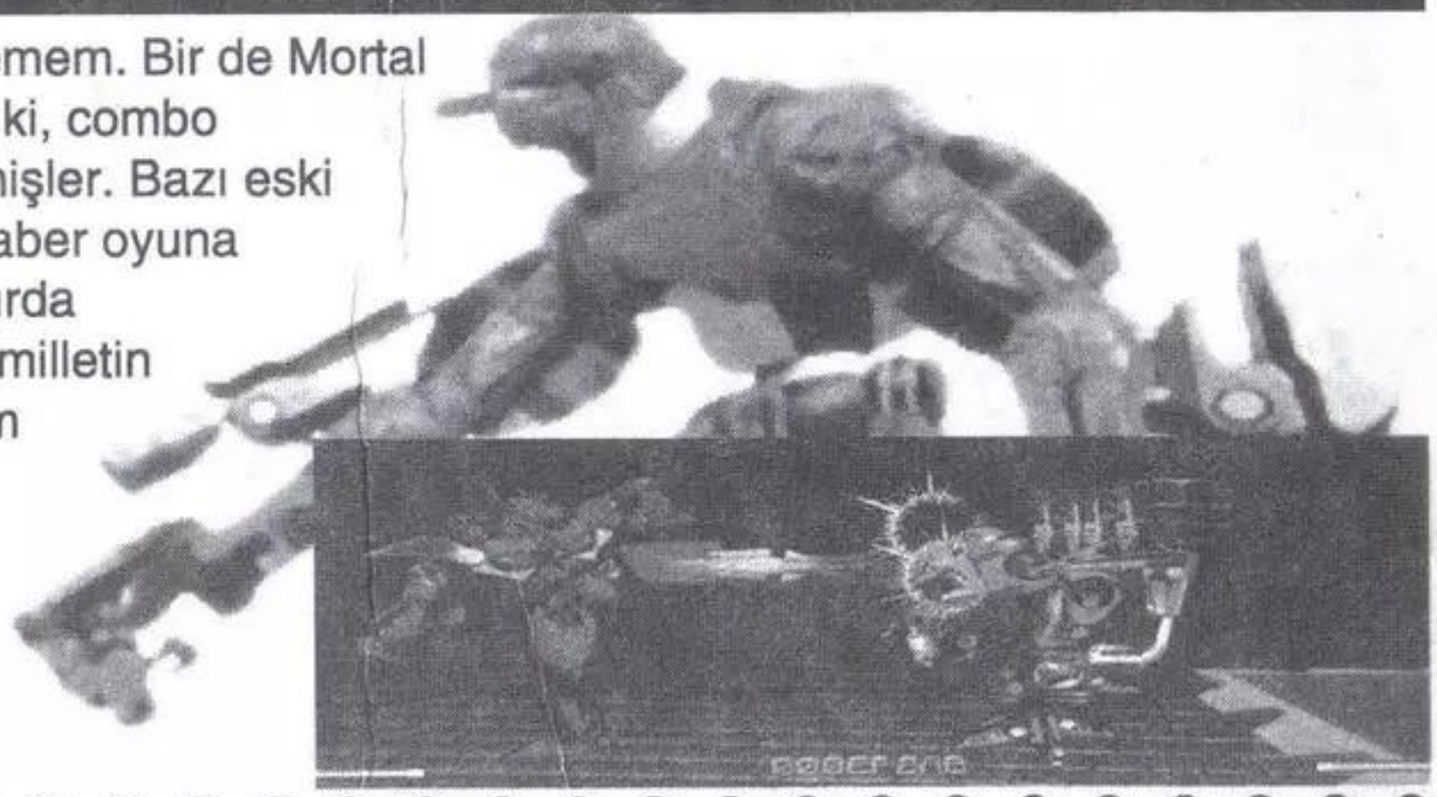


Bir gün uyandığınızda etrafınızdaki herkes kaybolmuş, köyünüz yakılıp yıkılmış olsa kıllanırdınız değil mi? Bu işte bir iş olmasının muhtemel olduğunu bile düşünürdünüz. Haklısınız da. Sizin çevreniz de tıpkı Entomorph da olduğu gibi bilinmeyen bir gücün gönderdiği amansız bir hastalığa kurban gitmiş olabilir. Eğer bir FRP oyuncusuysanız siz de tıpkı Entomorph'daki gibi sağ kalanları toparlayıp bu gücün kaynağını yok etme savaşına girişebilirsiniz. Entomorph'a konu olan dünya bela açısından payına düşeni fazlasıyla almış zaten. Karanlık gücün saldırısından aşka pek çok zor doğa koşulu ve zırt pırt savaş sahnelerine yol açan garip canavarlarla dolu. Bunları atlatabilirseniz karşınıza çıkan tek tük sağ kalmış insanlardan toparladığınız bilgilerle bilmecenin parçalarını birleştirmeye, experience'ınız arttıkça da bu garip dünyanın karmaşık büyü/silah sisteminden

ENTOmorph

RISE2

grafiklerle beraber doyurucu bir oyun sözü veriyorlar. Bunu sağlamak için herşeyden önce bir senaryo eklemişler. Anlatıp sinirinizi bozmak istemem. Bir de Mortal Kombat 3'ün başarısı görmüş olacaklar ki, combo hareketler ve değişik silahlar dizayn etmişler. Bazı eski robotları da geliştirip yeni robotlarla beraber oyuna dahil etmişler. Son birkaç aydır orda burda render robot resimleri gösterip gösterip milletin iştahını kabartmaya çalışıyorlar. Umarım dedikleri gibi ders alıp bu kez bu kadar çabanın sonunda doğru dürüst bir beat'em-up yapmayı başarırlar. Yoksa bir fiyaskonun daha ardından Rise3 olacağını hiç zannetmiyorum.



WATERWORLD

Sinema tarihinin en pahalı filmi olan Waterworld'un oyun hakları da aynı oranda pahalıya satışa çıktı ve en sonunda filmin başarısızlığına rağmen Broderbund'un elinde kaldı. Firma filmin gişedeki başarısızlığından etkilenmeyeceklerini, oldukça kaliteli bir oyun hazırladıklarını söylüyor. Benim gördüğüm şu ana kadar tıpkı eski film oyunlarında olduğu gibi güzel grafikli filmle alakasız bir arcade oyunu hazırladıkları. Onlara bu şikayetimi iletemedim ama onlar (tecrübeli olduklarından herhalde) anlayıp adventure kısımlarının sonradan ekleneceğini söylüyorlar. Bakalım bu gemi batacak mı?

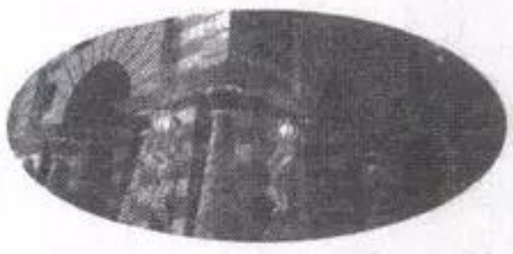
nasibinizi almaya başlıyorsunuz. Oyunun başlarında yanmış yıkılmış köyünde bulduğunuzun kızkardeşinizin de size çok yardımı oluyor. High-res grafikli ve tepeden görünüşlü bu değişik FRP, dragonlar'dan ve fireball'lardan sıkılanlara tavsiye edilir.

NEWSfax

X-COM hastaları, en sevdiğiniz oyun türünün en son örneği **Origin**'den **Crusader** yakında hazır olacak. Bekleyin, kalite farkını görün. Hi-res grafikleri harika.

Interplay yeni uzay stratejisi **Star Fleet** için çalışmalara başladı. İlk bakışta Master of Orion'u andıran oyunun render grafikli ekranları görmeye değer.

US Gold PC'de ilk Silicon Graphics grafikli platform oyununu hazırlıyor. **Johnny Bazooka** artiz görünüşlü baş kahmanananın bir müzik grubu kurma çabalarını konu alıyor.



Synergist'in senaryosu şu anda bir sır gibi saklanıyor ama duyduğumuza göre cyberspace temalı karmaşık bir adventure-strateji olacakmış. Bakalım, göreceğiz.

2 **COMMAND&C.** Ah ulan biraz daha uzun olsaydı (15 görev) kesin bir numaraydı ama Dune2'nin doğal uzantısı konumundaki bu oyun gerçekten almaya değer.

3 **CEASAR2** Simcity2000 vari grafikleri karmaşık askeri ve ekonomik bir stratejiyle birleştiren Ceasar2 son anda listeye girmeyi başardı.

4 **J.ALLIANCE** Tartışmalı 'En İyiler'den biri. X-Com kadar olmasa bile bire bir RPG'li savaşlarıyla türün hayranlarını fazlasıyla tatmin edebilir.

5 **PIZZA TYCOON** Şirin grafiklerinin altında oldukça harbi bir strateji oyunu yatıyor. Pizza yapma eğlencesi de cabası. Kız arkadaşınıza alın sesi kesilir.

Seçmece sunar

BEST OF 95

X-COM:UFO2

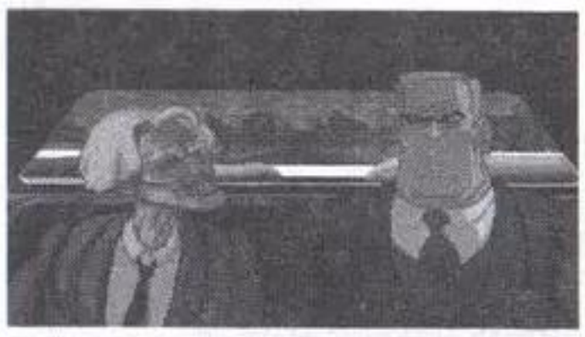
Aslında her nekadar UFO'dan pek o kadar farklı olmasa bile X-Com, birinci oyunu bitirdikten sonra aylarca yenisi bekleyenleri fazlasıyla memnun etti. Olayın tamamen su altına inmiş olması haricinde aslında aynı oyunu sadece yeni bir senaryoyla oynamış olduk ama olsun. X-Com genel ana strateji bölümü ve RPG özellikleri taşıyan savaş bölümüyle değil bu senenin, son birkaç senenin en iyi oyunlarından biri. Sabrınız uzun oyun süresine (günler, belki de haftalar) yeterse, ve bilgisayarınızdan fazla birşey beklemeden size pek çok şeyler veren bir oyun istiyorsanız X-Com 1 numara!.

1 EN İYİ STRATEJİ

BEST OF 95

FULL THROTTLE

Nasıl karanlıkta tuttuğunuz(!) kola şişesini şeklinden tanıyabiliyorsanız, oynadığınız LucasFilm adventure'ı da kalitesini hemen belli ediyor. Grafik, seslendirme, senaryo, herşey mükemmel. Lucasfilm (ya da LucasArts) bu kalitesiyle karşısına çıkan her rakibi ezip geçmesini biliyor. Full Throttle'ın tek kötü tarafı birazcık kolay, birazcık da kısa olması. CD'ye bir dolu para verdiğinizi düşünürseniz karşılığında biraz daha fazlasını beklemek hakkınız. Ama bu sizi durdurmasın, ne yapıp edin, yılın en iyi adventure'ını en azından bir kez mutlaka oynayın.



1 EN İYİ ADVENTURE

2 **PRISONER OF ICE** Nasıl desem, sonlara doğru sapıtan senaryosu olmasa aslında çok çok iyi ama kim kimin babası, kimin amcası saçmalığı işleri karıştırıyor.

3 **SIMON2** Mavraaa. Monkey Island'dan bile daha komik esprileri ve doyurucu bir uzunluğu olması Simon2'nin artıları.

4 **IGOR** Çok iyi değil ama en azından değişik konusu Adventure'larda dünyayı kurtarmaktan sıkılanları memnun edecektir.

5 **BUREAU13** Değişik karakterler için değişik çözümleri olması ve aynı oyunda hem vampir hem robot olmanızı sağladığı için en azından 5 numara olayı hak ediyor.

GAME-SHOW

2 EF2000 — Güzel grafik buna deniyor herhalde. Güçlü aleti olanlar EuroFighter2000'in keyfini sürebilirler, diğerleri C.A.P.'e bir baksınlar.

3 C.A.P. — Dediğim gibi orta halli bilgisayarları olanlar için texture kaplı ideal bir simulasyon. Bazen biraz gerçekçilik sınırlarını zorluyor ama olsun.

4 APACHE — Hangi düğme ne yapar, hangi gösterge nerdedir öğrendiğiniz zaman sizi oynadığınız en karmaşık ve zevkli helikopter simulasyonu bekliyor.

5 ARMORED FIST — Hep göklerde dolaşmak olmaz tabi, biraz da tank savaşı yapmak lazım. Bu sene çıkan en iyi tank simulasyonu.

Seçmece sunar BEST of 95

U.S. NAVY FIGHTERS

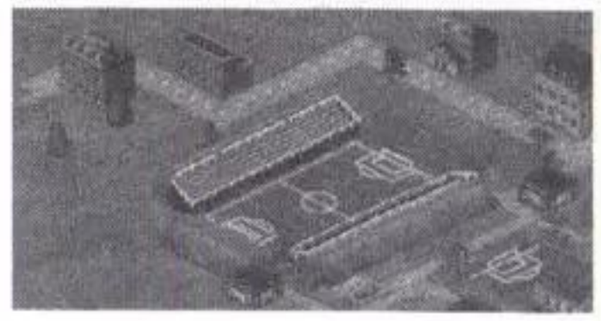
U.S. Navy Fighters'la tanışıklığımız taa oyun çıkmadan önce gördüğüm birkaç resimle başladı. Düzenli ve istikrarlı bir şekilde 'ne zaman gelecek' diye Emin'in başını yedikten sonra sonunda kavuştuk ve o zamandır benim defterimde bir numaralı simulasyon. DX2-66 kesmediğinden genelde düşük detayda oynuyorum ama bu bile oyunun kalitesini etkilemiyor. Son zamanlarda çoğu simulasyon güzel grafiklerin ötesine gidemiyor ama U.S. Navy Fighters özenle hazırlanmış görevleri (ve ekranları) ve bol uçak çeşidiyle bu sene göklerin kralı.

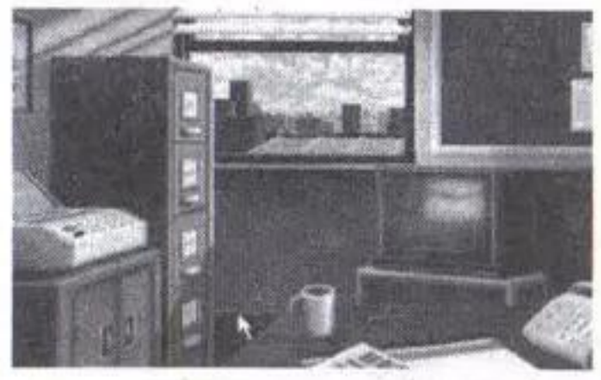
EN İYİ SIMULASYON

BEST of 95

ULTIMATE SOCCER MANAGER

Menajerlik oyunları spor mu, strateji mi tartışması bittiğine (ve rakiplerimin hepsi kanlar içinde yattığına) göre artık senenin spor oyunu seçtiğimiz USM'ye bir bakabiliriz. Hem menajerlik, hem arcade spor oyunlarında herkesi memnun etmek çok zor, kimisi sırf hareket ister, kimisi sadece takımı yönetmek ister, kimisi de takımın ekonomisine de karışmak ister. USM elinden geldiğince herkesi memnun etmeye çalışıyor. En azından temiz prezentasyonuyla ve iyi menü sistemiyle bunu kısmen başarıyor. Yerde yatan rakipler istedikleri kadar itiraz etsinler (ölüler bunu yapamaz) USM benim favorim.





EN İYİ SPOR

2 FIFA'95 — Seveni de var, sevmeyeni de ama PC'deki arcade ağırlıklı spor oyunlarına yeni bir soluk getirdi Fifa95. Sabredip Fifa96'yı da alabilirsiniz.

3 STRIKER'95 — Daha tek gol atamamış bile olsam oyuna alışanlar hızlı, heyacanlı ve hareketli olduğunu söylüyorlar. Onlara güveniyorum...

4 NBA LIVE — Bir iki sene önce oyun makinalarının tek elinde olan basketbolu tekrar PC'lere kazandırdı. Sporu da seviyorsanız almalısınız..

5 P.MANAGER2 — Bekleneni vermedi ama yine de menajerlik oyunları arasında ayrı bir yeri olduğu kesin. Özellikle de taktik hazırlama konusunda.

2	**S.FIGHER TURBO2**	Eski krallardan. Dövüş oyunu tacını MK3'e kaptırmadan önce çok tutulurdu, hala sevenleri de var.
3	**PRIMAL RAGE**	Dinazorlar neden yok oldu sanıyorsunuz, digitize grafikleriyle bol RAM'ı olanlar için deli dolu bir dövüş oyunu.
4	**FX FIGHTER**	Kapak bile yaptık ama gel görki zaman çok nankör. Üç ayda eskidi gitti bilr. Diğerlerinden sıkıldıysanız alın.
5	**BATTLE BEASTS**	Hem hi-res, hem de Windows altında çalışıyor, hem de eğlenceli. Kan, mide, böbrek görmekten sıkıldıysanız Battle Beasts'e bakmaya değer.

MORTAL KOMBAT 3

Bizim zamanımızda böyle değildi abi, biz Karateka, Barbarian falan oynarken atmosfere bakardık. Zamane gençliği kaç hareket var, ne kadar kan çıkıyor ona bakıyor. Durum böyle olunca milyon tane karmaşık hareketiyle (sayfayı yapana kadar canım çıktı) ve kovalar dolusu kan efektiyle Mortal Kombat 3 senenin en aranan, en beğenilen dövüş oyunu oluyor. Konuyla pek alakalı olmadığımı kabul ediyorum, onun için yasak olmasına rağmen anket yaptırdım, iktidara Mortal Kombat3 oturdu. Ne diyeyim, vatana millete hayırlı olsun.

EN İYİ DÖVÜŞ

95

FADE TO BLACK

Another World'den sonra gelen Flashback beni çok ama çok hayal kırıklığına uğratmıştı. Açıkçası ucuz bir platform oyunu beklemiyordum. Neyse serinin üçüncü bölümünde Delphine doğru yolu buldu, teknolojik gelişmelerden de maksimum yararlanarak acayip kaliteli bir arcade adventure çıkardı. Fade to Black hem hareketli, hem bilmeceli bölümleriyle piyasanın çok üzerinden uçup bir numaraya yerleşiyor. Bu arada Delphine'i Doom tuzağına düşmeyip kendi karakteri olan bir oyun çıkardıkları için tebrik ederim.

EN İYİ ARCADE ADVENTURE

2	**BIO FORGE**	Kör topal bir robotun amansız maceraları. Dövüş sahneleri bu kadar zor olmasa oynayacaktım ama olmadı. Yine de Origin'den iyi bir oyun.
3	**RELENTLESS**	Severim kendilerini, bende derin hatıraları vardır. Hem kafanızı yoruyor, hem bileğinizi. Kesinlikle tavsiye edilir.
4	**ALONE3**	Serinin en sonuncusu, hem de en garibi. Grafiklerdeki gelişmeyi bir yana bırakırsak seriyi başından beri takip edenler pekte şaşırmayacaklar.
5	**CYBERIA**	Cyberia grafik açısından muhteşem, konusu da iyi. Shoot'em-up bölümlerini geçebilirseniz oldukça zevk alabilirsiniz.

2 **HEXEN** Son anda geldi ve birincisine göre yapılan gelişmeler sayesinde bu senenin en iyi ikinci Doom Gibin oyunu olmayı hak etti.

3 **RISEoftheTRIAD** Hayatları karmaşık labirentlerde geçirip hala doymayanlar için The Rise of the Triad en azından kaliteli bir alternatif sunuyor.

4 **DESCENT** Zaten kafamı karıştıran Doom olayına bir de üçüncü boyut katılınca iş iyice zıvanadan çıkmış. becerebilenler için ise çok eğlenceli (galiba).

5 **HERETIC** Büyülü, uçmalı, tavuklu Doom biraz eskimesine rağmen (Hexen geldi artık) hala türün kaydadeğer oyunlarından biri.

Seçmece sunar BEST of 95

DARK FORCES

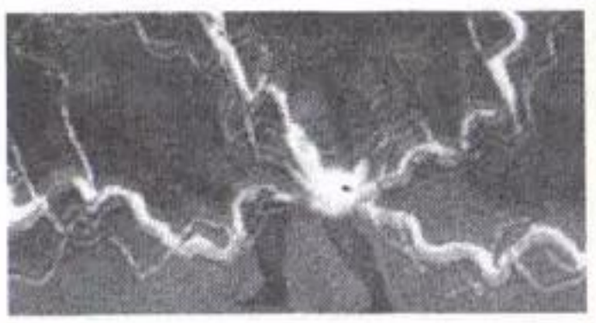
Bence virtual gözlükler ve bilumum pahalı zımbırtılar çıkana kadar bu oyun türü görevini doldurmuş bulunuyor. Artık grafikleri geliştirerek veya senaryoyu ballandırarak bir yerlere varamıyacaklar. Bütün bunlara rağmen Dark Forces, Star Wars efsanesinin gücü ve Lucas'ı kalitesi sayesinde pek de umrumda olmayan bu oyun türünün en iyisi. Yeni bir Star Wars filmi çevrilmedikçe, başrol de size verilmedikçe The Force'u anca böyle hissedebilirsiniz. Bu da bir numara, ve ne yazıkki bu da CD (burada derin ve pahalı bir ipucu saklı).

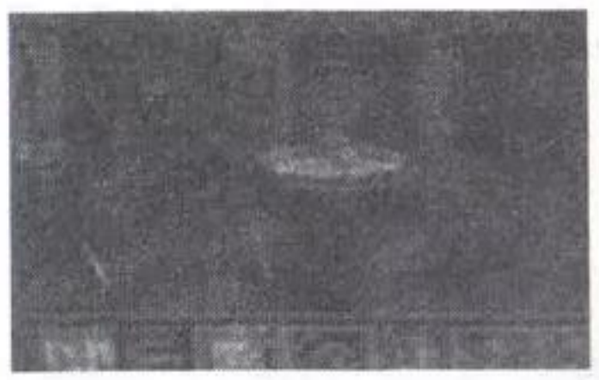
1 EN İYİ DOOM GİBİN

BEST of 95

THUNDERSCAPE

Zaten yılın FRP'si SSI'dan çıkmasa klavyemi yemem gerekirdi (zor iş) herhalde. SSI giderek karmaşıklaşan FRP dünyası savaşına kendi ürünü olan World of Aden'le giriyor. Bu Ad&d'ye bir türlü ısınamayanlar veya yavaş yavaş sıkılanlar için iyi bir işaret. SSI, World of Aden'in getirdiği özgürlük (mechamages ve noeturnals' la tanıştınız mı?) ve teknolojik ilerlemenin getirdiği grafik teknikleriyle başlıbaşına yeni bir şaheser yaratmış. Belki bu sene pek güçlü olmayan rekabet karşısında sadece bir numara oldu ama bence bundan beş sene sonra bir klasik olmaya kesin aday.





1 EN İYİ F.R.P.

2 **MENZOBERANZAN** Hep aynı rakipler, aynı tür senaryolardan sıkılanlar için ideal bir FRP. özellikle Dark Elf saplantısı olanlar (ben) derin zevk alacaklardır.

3 **DARKSUN2** SSI'ın büyük umutlarla başlattığı seri beklendiği kadar iyi gitmedi ama yine de çizgi dışı, eğlenceli bir FRP.

4 **DUNGEON MASTER2** Bilgisayar FRP'si olayını tamamen değiştiren Dungeon Master'ın bilmem kaç sene sonra çıkan ikincisi. İlgilenmediyseniz ayıp ediyorsunuz.

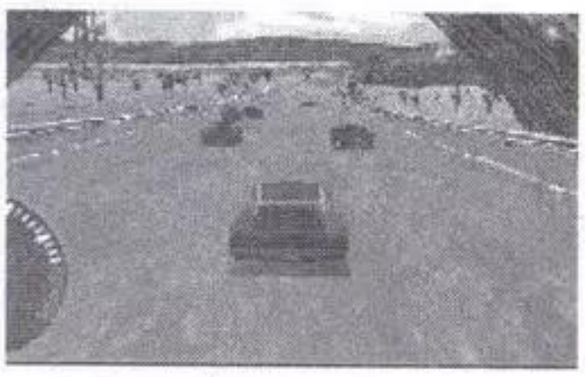
5 **CRUSADERS** Crusaders belki de yılın en sessiz sedasız çıkan FRP'lerinden ama ufak ufak gayet sadık bir hayran kitlesi oluşuyor.

2 FATAL RACING Güzel ücemi, dilim varmıyor. Aslında çok güzel ama ne yazık ki Pentium'unuz olmadan anormel derecede yavaş. Parası olana 2 numara.

3 HI-OCTANE Yeni grafik gelişmeleri bir de eğlenceli silahlafrla ve değişik araçlarla birleştirmesi Hi-Octane'i yılın en iyi yarış oyunları listesine sokuyor.

4 NASCAR Bu da çok güzel, ama ne yazık ki (artık süpriz olmuyor) bu da çok yavaş. Bir gün olur, biz de hakkını vererek oynarız inşallah...

5 SLIPSTREAM Bir biri ardına çıkan texture map'li yarış oyunları arasında Hi-Octane gibi sivrilmeyi başarıyor ama onun kadar iyi değil.



THE NEED FOR SPEED

Yarış oyunlarının geldiği nokta gerçekten ürkütücü. Lotus tipi oyunların ardından çıkan texture map'li ve bol kameralı yarış oyunları arasında The Need for Speed hemen göze çarpıyor. Fatal racing ve diğerlerinin aksine Pentium'unuz olmasa bile gayet yeterli bir hızda oynayabiliyorsunuz. Bütün bunların ötesinde Electronic Arts'ın kalitesine oyunun her yerinde rastlayabiliyorsunuz. Arabalar için hazırlanan kısa video'lar, ara ekranlar ses efektleri, kısaca herşey en üst kalitede. Ben 'bu sene para verip aldığım tek oyun' diyeyim, gerisini siz anlayın.

EN İYİ YARIŞ

95

MAGIC CARPET2

Beni çok pis deniz tutar. Dalga efektleri midemi bulandıracak kadar gerçekçi olan bir oyun da bence bir numara koltuğuna layiktir. Gerçekten (hızlı bir makinadaki)15 dakikalık bir Magic Carpet2 seansından sonra sağımı solumu bulmaktan aciz bir hale geliyorum. Bir dolu büyüleri, hızlı grafikleri, arabik frp'msi havasıyla Magic Carpet2 omiriliği benden daha gelişmiş insanlar için ideal. Yanlız ileri level'larda biraz abartılı zorlaşıyor, omirilik kadar el ve ayak parmaklarınızın da sağlam olması gerekiyor.

Liste ve Sorumluluk:**Murat'GettingOlder'ADANÇ**

EN İYİ ARCADE

2 REBEL ASSAULT CD'nin sağladığı anormel güzel grafikleri ve filmlerden alınan ses efektleri basit oyun sistemini nispeten telafi ediyor.

3 TERMINAL VELOCITY Şöyle doğru dürüst bir 3 boyutlu shoo-em'up arayanlar için gayet ideal. Özellikle full version'unu bulmaya çalışın.

4 ABUSE Özgür'ün askere gitmeden önce yazdığı son yazıda ballandıra ballandıra anlattığı eğlenceli ve bol patlamalı bir oyun.

5 ALAADDIN hep ciddiyet, hem kafa yormak olmaz. PC'de doğru dürüst platform oyunu olmaz diyenlere en iyi cevabı Disney verdi.

bilgisayarınızı aldığınız o mutlu günde,
her konfigurasyonda en hesaplı PC'ler

o güne kadar kaçırdığınız klasikleri aradığınızda,
2000 oyunluk dev oyun arşivi

onlardan sıkılıp en yeni oyunları istediğinizde,
dünyayla aynı anda oyun getirme

upgrade yapmaya karar verdiğinizde,
her keseye uygun opsiyonlar

bir de printer ekleyelim dediğinizde,
bütün yazıcı markaları

ekonomik yan ürünler aradığınızda,
aklınıza gelecek her türlüsüyle

en ufak bir probleminizde,
hardware ve software desteği

kısacası her zaman yanınızdayız...

Kamer Bilgisayar

KÖYİÇİ CAD. ŞAİR LEYLA SOK. MUTLU HAN 16/14 80690 BEŞİKTAŞ

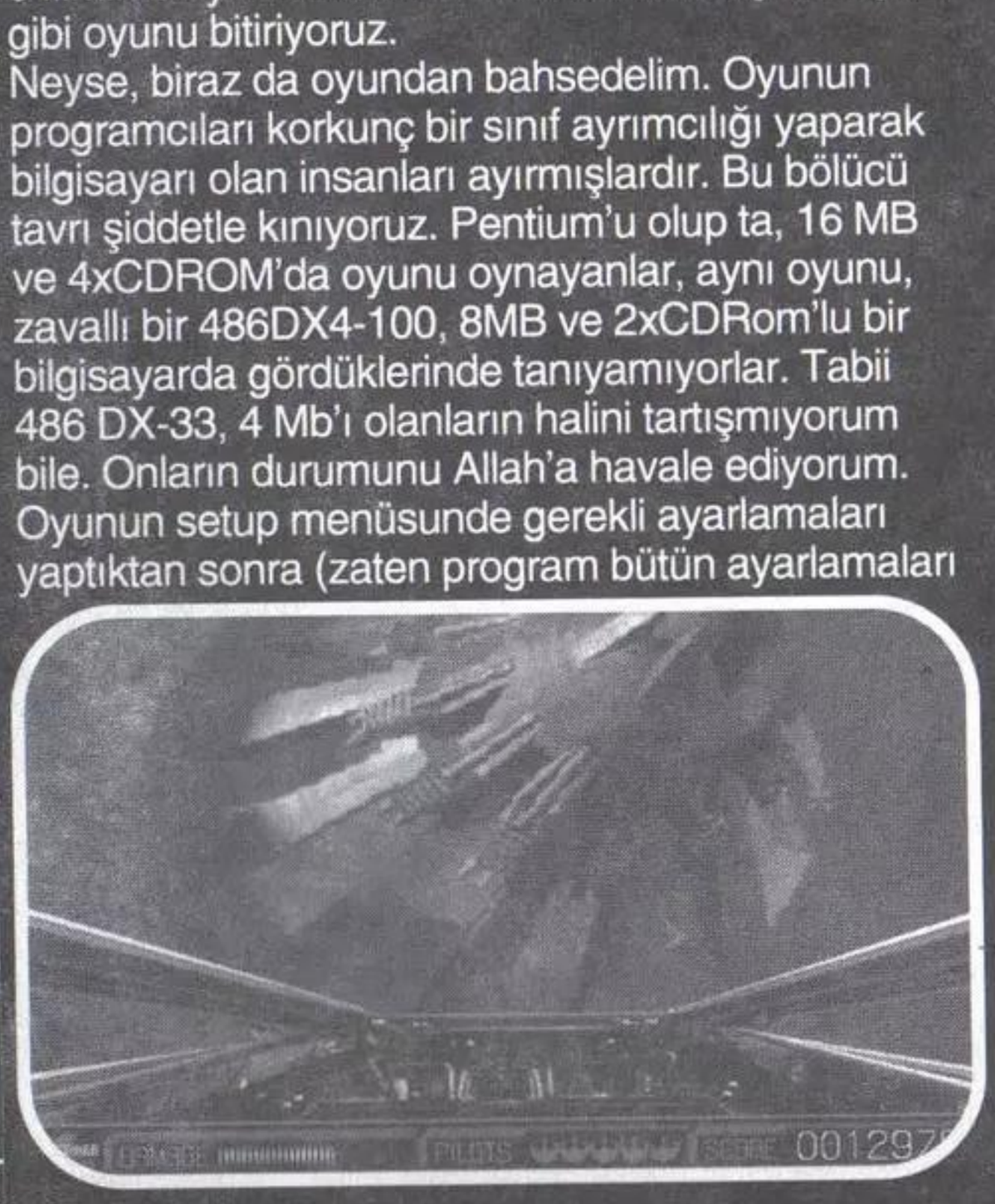
TEL: (212) 227 43 16 - (212) 227 43 17 FAX&MODEM: (212) 259 07 91

REBEL

Nedir bu Darth Vader'in isyancılarından çektiği? 3 adet film, 5 adet oyun oldu hala şu isyancıların kökünü kazıyamadı. Şunu açıkça söyleyeyim ben kesinlikle Darth'ın yanındayım. (Sevgili Darth, bizim burada bir grubumuz var, seninle beraberiz. Yakında Lucas Arts'ın programcılarını tek tek Laser! marka bıçakla keseceğiz. Senin sevgili robotlarını Lazer tabancası ile yok etmek ne demek göstereceğiz. Sor bakalım 'O robotların tanesi kaça geliyor biliyor muymuş') Bu oyunu yazabilmek için oynadım ve bitirdim ama içim kan ağlıyordu. Neyse son ekranı gördümde içime biraz su serpildi.

Rebel Assault 2 oyununda (aslında oyun demeye pek dilim varmıyor, Star Wars 15 falan diyebilirsiniz.) İmparatorluk güçlerine karşı terbiyesiz isyanımız devam ediyor. Toplam 15 bölüm boyunca interaktif bir film seyrediyormuş ve o filmin bir yerlerinde filme müdahale ediyormuşuz gibi oyunu bitiriyoruz.

Neyse, biraz da oyundan bahsedelim. Oyunun programcıları korkunç bir sınıf ayrımcılığı yaparak bilgisayarı olan insanları ayırmışlardır. Bu bölücü tavrı şiddetle kınıyoruz. Pentium'u olup ta, 16 MB ve 4xCDROM'da oyunu oynayanlar, aynı oyunu, zavallı bir 486DX4-100, 8MB ve 2xCDRom'lu bir bilgisayarda gördüklerinde tanıyamıyorlar. Tabii 486 DX-33, 4 Mb'ı olanların halini tartışmıyorum bile. Onların durumunu Allah'a havale ediyorum. Oyunun setup menüsünde gerekli ayarlamaları yaptıktan sonra (zaten program bütün ayarlamaları otomatik olarak yapıyor) oyuna bir demo ile merhaba diyorsunuz. Ve çıkıyorsunuz oyuna Rookie-One olarak, sanki gelecekte de olsa savaşları doğal karşılayarak...



The Dreighton Triangle: Karşınıza çıkan Tie-Fighter'ları vurarak bu böiümü geçeceksiniz. Ama ne kadar vuracağınızı ne siz sorun ne de ben söyleyeyim. Kısaca çok vuracaksınız. (Ben vururken Engin Abla'nıza saydırttım, 128.'incisinde sıkıldı.) Tavsiyem, bu bölümü ısrarla Joystick'ten oynayın ve gemilerin nereden geldiğini ezberleyin.

The Corellia Star: Maalesef gemimiz mecburi inişe geçti ve düşman topraklarına düştük. Elinizde tabanca ile, gayet arcade bir ortamda beyaz robotları yolunuzdan temizleyeceksiniz. 'Tavsiyen nedir?' derseniz bu bölümü mouse ile oynayın ve 3 yerden ateş edilen ekranda ilk çıkan ikisini haklayıp siper alın.

Mining Tunnels: Sonunda imparatorluk gemilerinden birini çalarak (insan hiç bilmediği bir uzay gemisini nasıl kullanır, araba mı bu ya?) tünelin sonundaki ışığa varıp kurtulacaksınız bu cehennemden. Ben cehennem diyorum ama siz bakmayın onun 8 harften oluştuğuna, acaip uzun yapmışlar bu bölümü. Ben, acaip uzun yapılmış bu bölümü joystick ile oynayın derim. Bir de beyninize eziyet edip rotanızı ezberleyin. Ezberle ezberle bitmeyebilir ama yapacak bir şey yok.

The Asteroid Field: Abi bu uzay sonsuz değil mi ya? Niye bu gezegenden bozma taşların arasından geçmeye çalışıyoruz. Parası ile değil mi? Alırız birkaç litton (gelecekteki ağırlık birimimiz, birkaç ton litreye eşit) plutonyum dolaşırız etrafından, kafamız ağrımaz hiç olmazsa. Neyse mavrayı bırakalım (bu arada bu yazının altında Timur Çataklı yazsaydı, previous cümlede mavra yerine 'espri yoğunluğu' yazardı).Burası da çok uzun ama önünüzdeki gemiyi takip ederseniz fazla güçlük çekmezsiniz. Bir de karşınızdaki asteroidleri uzakta iken vurmaya çalışın.

İnterceptor Attack: Yine karşınızda yüzlerce Tie-Fighter, elinizde joystick, parmağınız ateş tuşunda düştünüz yollara. Birinci bölümün biraz zoru.

ASSAULT2

Yukarıdan gelenlere dikkat edin. Bölüm sonundaki demo da bütün yaptıklarınıza değiyor.

The Mining Facility: Kazılmış tünellerde ilerlemeye devam ediyoruz. Sabrınızın son demlerine kadar ilerleyip bitirmeye çalışın. Üçüncü bölümün çok benzeri ve aynı zamanda çok zoru. O kadar karışık ki nereden geldiğinizi şaşırıyorsunuz.

Tie Training: Şimdi de bir Tie-Fighter'ın içinde, önünüzde komutanınız, yorucu bir eğitim alıyorsunuz. Kanyonların arasından, sanki oralar sizin mekanınızmış gibi uçmaya çalışıyorsunuz.

Flight to Imdaar: Tie Fighter'larla uçmayı öğrendiğinize göre artık bir casusluk olayına karışabilirsiniz. İmparatorluk üssüne sızmaya çalışıyorsunuz. Birinci ve Üçüncü Bölüm gibi ama daha kolay.

The Mine Field: Dördüncü bölüm gibi ama bence daha kolay. Mayınları zamanında yok ettiğiniz sürece pek sorun yok.

Speeder Bikes: Bence en kötü bölüm. Programcılar bu bölümü çaycıya yaptırmışlar herhalde. Önünüze çıkan dinazor özentisi yaratıkları vurup ilerliyorsunuz. Amacınız yanınızdaki kadın ile ormanın diğer tarafına ulaşmak. Bu arada orman deyince Amazon ormanları kadar büyük bir orman hayal edin.

Aboard The Terror: Çok güzel bir demonun ardından Star-Destroyer'in içindesiniz. İkinci bölüm gibi ama daha zor. Dikkat edeceğiniz tek şey bu bölümün sonunda karşınızdaki kapının üstündeki destekleri vuracaksınız.

The Sewer: Destroyer'in kanalizasyonunda, gözünüzde gece görüş gözlükleri ilerlemeye çalışıyorsunuz. Karşınıza çıkan İmparator askerlerini vurup bölümü bitiriyorsunuz. Ne kadar kolaymış değil mi?

Escaping The Star Destroyer: Burası da çok

uzun, çok zor ama çok güzel. Artık bu tür bölümlere alışmış olmanız gerekir. Yanlız sondaki lazere dikkat. Sonuna gelipte çıkış kapısına bindirmek insana çok koyuyor.

Tie Attack: Son anda Phantom-Tie Fighter'ların saldırısına uğruyorsunuz. İmparatorluk mühendisleri bu gemileri sizin için özel olarak yapıp oyunun sonuna yetiştirmişler. Özelliği ise görünmez oluşları. Herhalde size koymaz.

Imdaar Alpha: Son anda İmparatorluk üssünü görüyorsunuz. Yanınızdaki kadın 'Hadi gelmişken şunu da patlatıp geri dönelim' diyor. Ve işin korkunç tarafı dediğini de yapıyor. Sizde yine Destroyerin içindeki bölüm gibi karşınızdaki hedefleri vurup İmparatora son darbeyi indiriyorsunuz.

Ve son...Bu oyunun en çok sonunu sevdim. Tam terbiyesiz isyancılar sevinirken beklenmedik bir olay oluyor. Ne oluyor diyorsanız oynayacaksınız Rebel Assault 2'yi göreceksiniz.

NEWS FLASH to TİMUR: 'Karşısındakini aşağılayarak yükselmeye çalışmak, ancak acizlerin ve söyleyecek sözü olmayanların işidir' demiş kim bilir kim, zamanın birinde...

M.Emin GÜR

HEXEN

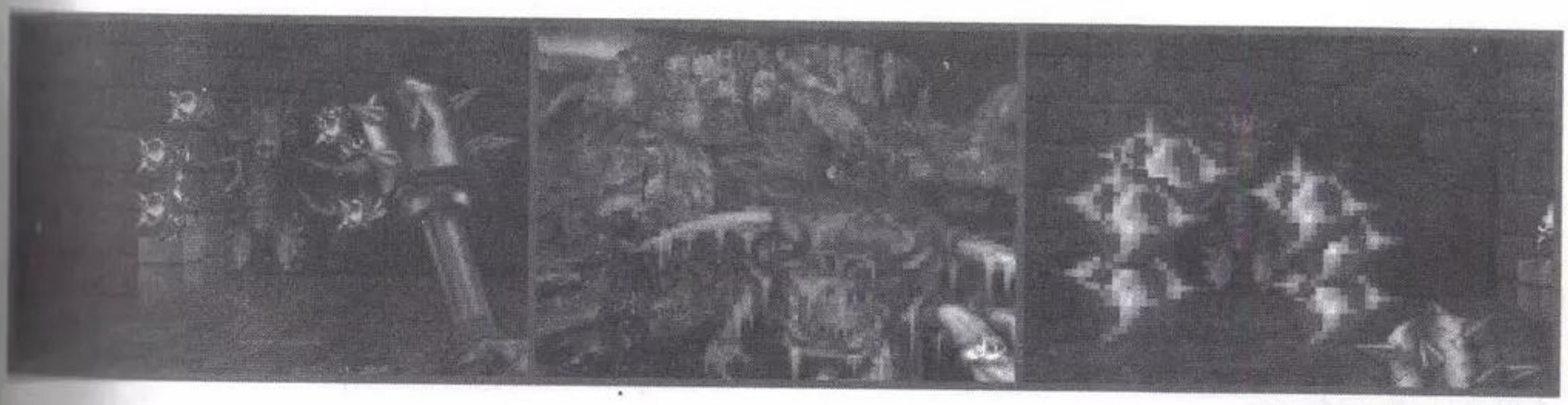
Hexen, İngiliz adasında yaşayan kolonilerin dillerinden İngilizce'ye uyarlanmış kelimelere güzel bir örnektir. 17. ve 18. yüzyılda Pensilvanya'da yerleşmiş olan Alman ve İsveç göçebeleri Almanca'nın bir diyalektiği olan ve "Pensilvanya Dutch" diye bilinen bir dil kullanıyorlardı. İşte bu dilde HEX kelimesi Almanca'da "büyü,sihir yapmak" anlamındaki HEXEN kelimesine karşılık gelmekteydi. 1830'lardan sonra HEX İngilizce'de de kendini göstermeye başlamıştır.

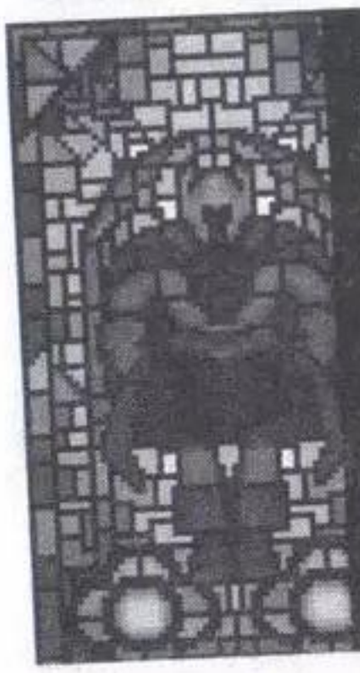
1990'larda da HEXEN, Heretic oyunun devamı olarak bilgisayar ekranlarımızda karşımıza çıkıyor. Heretic, Doom oyunun 3 boyutlu prototipini kullanarak Raven Software firması tarafından hazırlanmıştı. Doom'un meşhur tek kişilik 3 boyutlu perspektifini almış ve bir fantazi dünyasının içine koymuştu. Tabi Heretic (oynayanlar bilir) bununla yetinmemiş ve yeni bazı özellikler de geliştirmişti: Oyuncu belli bir açıya kadar yukarı ve aşağı bakabiliyor, yanında bir takım eşyalar taşıyıp bunları gerekli olduğuna inandığı anlarda kullanabiliyor, hatta karakteri uçabiliyordu. Bunların yanında daha iyi texture grafikleri, ses efektleri, daha ayrıntılı ve itilebilir, kırılabilir nesneler gibi artıları da vardı. Yukardaki paragrafta gördüğünüz gibi hep -Dİ'li geçmiş zaman kullandım çünkü artık HEXEN var. Çünkü artık Hexen'in yenilikleri var. Eğer DOOM oynayan ve oynamakla kalmayıp geceleri rüyanızda canavarları roketinizle parçalayanlardansanız, DOOM serisinin bu son basamağını kaçırmamanız gerekiyor. Heretic'i oynamayanlar için Hexen'in tüm özelliklerini kısaca anlatmaya çalışayım. Yanınızda taşıyıp, oyunun gerekli olduğunu düşündüğünüz bir anında kullanabileceğiniz oldukça değişik özellikteki eşyalar oyunu hareketli, eğlenceli ve düşünülesi kılıyor. Hexen'de oyunun atmosferi değişik efektler ile çok etkileyici hale getirilmiş. Arka plandaki grafikler, değişik hızlarda ilerleyen bulutlar, gökyüzünün renkleri, yakınlarınızda bir yerlere düştüğünü tahmin ettiğiniz yıldırımın ışıkları, rüzgar ve müthiş ses efektleri sizi klavyenizin başından kaldıracak ve dehlizlerde, şatolarda, karanlık ve ürkütücü yerlerde fantezi karakterleri ile savaştığınız bir dünyayı gerçek kılacaktır. Çevrenizdeki eşyaları etkileme dereceniz de artırılmış. Şöyle ki, kuledeki bir çana yumruk attığınızda çan sallanmaya başlıyor (o bölümü geçmeniz için çanı çalmanız gerekmektedir benden söylemesi), yerdeki vazoları, ağaçları ve camları kırabiliyorsunuz.

Hexen'i oynamaya karar verdiğiniz ilk seferde fark edeceğiniz en önemli yenilik, oyunu başlarken 3 değişik karakterden birini

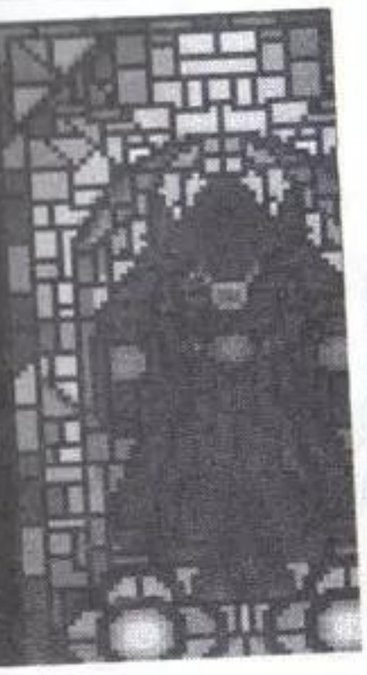
seçecek olmanız. Bu karakterlerin özellikleri ayrı ayrı olup bunlara yazımın ilerleyen bölümlerinde değineceğim.
Doom'u sıkı oynayanlar bilir. Bölümlerde zaman zaman takılsanız bile biraz uğraşarak sorununuzu hemen halledebiliyordunuz. Ama Hexen kesinlikle o kadar kolay yutulur lokma değil. Kısacası Hexen güzel ve zor bulmacalara da sahip. Bazı odalarda beni oldukça şaşırtan tuzaklara düşmedim değil hani. Bazı odalardaki kolları indirmek, o bölümü bir kaç kez oynadığınızda her seferinde değişik sonuçlar doğuruyor. Ayrıca Hexen'de bölümler arasında geçiş yapabiliyorsunuz. Tabi tüyolarımızı kullanarak değil. Örneğin, 2. bölümde 3., 4., 5., 6.. ve 7. bölümlere geçişler var. Bir yenilik de oyunun zorluk derecesinin oyunda yarattığı değişikliklerle ilgili. Örneğin en kolay zorluk derecesini seçerseniz ölmek üzere olduğunuzda elinizdeki eşyalar otomatik olarak kullanılıyor ve hayatta kalmanız sağlanıyor. Bir nevi acil yardım söz konusu. Ama en zor derece ise tam tersine oldukça acımasız. Düşmanlarınız oynadığınız bölümün boş kalmaması için (düşünceli yaratıklardır hepsi sağ olsunlar, bizi yalnız bırakmıyorlar) bir yerlerden rastgele olarak karşımıza çıkıyorlar. Hexen'in yeniliklerini, oyunun genelindeki değişikliklerden en önemlisi olarak düşündüğüm iki tanesini yazarak bitiriyorum: 1) Duvarları oluşturan çizgiler artık hareket edebiliyorlar. Doom'da kapılar yalnızca yukarı ya da aşağı doğru açılırken Hexen'de kapılar kayabiliyor, ağır ağır içeri ya da dışarı doğru açılabiliyor veya sallanabiliyorlar. 4. bölümde hareket eden iki kapının arasında sıkışma ihtimaliniz çok yüksek dikkat edin: Bu tam bir tuzak. 2) Bastığınız düğmeler ya da indirdiğiniz kollar yalnızca bir tek hareketin oluşmasına sebep olmuyorlar, bir dizi hareketler silsilesini başlatabiliyorlar: Işıklar azalıyor, kapılar açılıp kapanıyor, odaya canavarlar ışınlanıyor (teleport oluyor), yer 100 metre aşağı düşüyor!!! Yazımın ilerleyen bölümlerine geldiğimize göre oyundaki üç değişik karakterin özelliklerinden bahsedebilirim. Önce oyuncularımızı tanıyalım: Savaşçı BARATUS, MAGE DEADOLON ve CLERIC PARIUS. Eğer Hexen'i birden fazla arkadaş oynayacaksanız herkes istediği sınıfı seçebilir, aklınızda bulunsun. Bu da oyunu

oldukça değişik bir havaya sokuyor.
Oyuncunuzu seçerken göreceksiniz ki yakışıklı resminizin altında özelliklerinizde kısaca not edilmiş: Speed, yani yürüme ve koşma hızınız. ARMOUR: Düşmanlarınızın atışlarından korunabilmeniz için gereken zırhınız. MAGIC: Büyü yapabilme beceriniz. STRENGTH: Kas kuvvetiniz.
Şimdi teker teker oyuncuların özelliklerine ve kullandıkları silahlara yakından bakalım:
BARATUS: Hız:10. Zırh:10. Büyü:1. Güç:10.
Spiked Gaunlets: Kısa mesafeli, mana'sız.
Timon's Axe: Kısa mesafeli.
Hammer of Retribution: Manasızken kısa, manalıyken uzak mesafeli ve bir bölgeye etkili.
Quietus: Uzak mesafeli ve etrafa mana saçıyor.
Baratus, diğer iki sınıftan daha hızlı koştuğu gibi daha yükseğe de zıplayabilir. El bombası olarak "flechettes" atabilir. Yakın dövüşte Parius ve





Wings of Wrath: Bu kanatlar uçmanızı sağlayacak. Çevrenize kuş bakışı bakmak her zaman yararlıdır.
Quartz Flask: %25 sağlık kazanacaksınız.
Mystic Urn: %100 sağlık.Daha iyisi can sağlığı.
Chaos Device: Sizi bölüme başladığınız noktaya teleportlar. Ne işe yaradığını çözebildiğim zaman yazarım.
Torch: Çevrenizdeki ışık miktarını artırır. Gözlere birebir gelir.
Banishment Device: . Attığı çembere yakalanan canlıyı bölümün başlangıcına gönderir.
Boots of Speed: Daha hızlı koşun
Dragonskin Bracers: AC özelliğinizi 4 puan arttırır. Yalnızca belli bir süre için etkilidirler.
Disk of Repulsion: Belli yakınlıktaki düşmanlarınızı iterek sizden uzaklaştırır.
Dark Servant: Bulunduğunuz yere okutup üflenmiş büyülü bir bebek bırakıyor. Bu bebek bazen olduğu yerde kalıyor ve siz onu geri alabiliyorsunuz. Ama eğer keyfi yerindeyse şöyle bir kaykılıyor ve 30 saniye için dev gibi olup düşmanlarınızı hallediyor.
Porkalator: İnsanları domuza çevirmeye yarıyor. Eğlenceli olabilir.
Flechette: Yeşil sıvı. Her sınıf için ayrı bir işe yarıyor. .
Mystic Ambit Incant: Bizim Parius bu eşyadan hayat kazanabilir. Savaşçı 1 zırh puanı, Daedolon ise mana kazanır. Her damara ayrı şerbet. Yok öyle değildi, neyse. Yazıldı ki silinemeyecek...
Icon of the Defender: Ekranınızın rengi değişmeden yara almaz hale geliyorsunuz. Her sınıf için bazı yan etkileri de var: Daedolon üzerine gelen tüm atışları yansıtır duruma geliyor (çok zevkli!). Eğer bir CLERIC üzerinize wraithverge gönderirse silahının ruhları sizden geri tepiyor ve CLERIC şahsen intihar etmiş oluyor. Parius ise tam görünmezlikle biraz görünmezlik arasında gidip gidip geliyor.
Krater of Might: Manalarınızı tamamen doldurur.



Daedolon'dan daha etkili. İçlerinde mana harcamada en cimri olanı da bu savaşçı. Oldukça tutumlu bir oyuncu. Süper silahı hariç diğerleri manasız da kullanılabiliyor. Ben süper silahını pek beğenmedim doğrusu.
PARIUS: Hız:7. Zırh:8. Büyü:6. Güç:6.
Mace of Contrition: Manasız ve kısa mesafeli.
Serpent Staff: Manalı olarak kısa ve uzun mesafeli **Firestorm:** Manalı, uzun mesafeli ve bir yayılarak.
Wraithverge: Manalı, uzun mesafeli ve hareketli. "Flechettes" 'leri zehirli duman yaratmak için kullanabilir. Bu basit silahın oldukça etkili olduğunu kendi deneyimlerinizle de ispatlayabilirsiniz. Süper silahı wraithverge en ektili silahlardan biridir. Bir süre çığlık çığlığa dolaşmaları, karşılarına çıkanların canlarına okumaları için 4 ruh salar. Süper silahın bedeli her manadan 18 tanedir.
DAEDOLON: Hız:4. Zırh:2. Büyü:10. Güç:4.
Sapphire Wand: Manalı, uzun mesafeli içerilere sızan.
Frozen Shards: Manalı, uzun mesafeli ve etrafa yayılan.
Arc of Death: Manalı ve uzun mesafeli.
Bloodscouring: Manalı, uzun mesafeli, hareketli ve etrafa yayılan.
İlk silahı manasız olmasına rağmen silahın uzun mesafeli olması büyük bir avantajdır. Daedolon'un bütün saldırıları diğerlerine göre daha çok mana harcamaktadır ama bunlar bir o kadar da etkili saldırılardır. Daedolon'un süper silahı oldukça güçlü atışlar yapmaktadır. Her biri benim şimdiye kadar karşıma çıkan tüm yaratıkları tek vuruşta öldürebilmiştir.
Doomseverler, serinin son oyunu olan Hexen'in tanıtımı ve açıklamasına hızla devam ediyorum. Bu ay sizlerle pek fazla şey konuşamadık çünkü Hexen karşısında ağzımın suyu aktığından ve dar alanda kısa paslaşmalarla oyunu anlatmaya çalışmaktan yorgun düştüm. Bir daha ki oyuna artık.
Gelelim oyunda etraftan toplayıp işimize yaradığı anda kullanmamız gereken eşyalara... Önce "işimize yaradığı anda" tamlamasını açıklamak istiyorum. Hangi eşyanın ne zaman kullanılmasının gerektiği biraz görece bir durum. Eğer oyunun bir yerinde çok takılırsanız bir eşya kullanmanız gerekiyor olabilir. Bazen gerekli olmasa da işinizi çok kolaylaştırabilir. Ve bazen de uçmak, hızla koşmak ya da etrafa korku saçmak sadistçe zevkli olabilir. Bu eşyaları aldığınızda eğer mesajların ekrana çıkma özelliği kapalı değil ise (? ile bu özelliği açıp kapayabilirsiniz) eşyaların ismi ekranınızın en üstünde belirecektir. Bunları sayfada bulabilirsiniz.
Arkadaşlar Hexen oynarken karşınıza hep çıkacak olan sayın düşmanlarımızı da sizlere tanıtmak isterdim. Ama tahmin ediyorum ki sizler, zaten Hexen'i oynarken kendileri ile çok yakından tanışma şansına sahip olacaksınız.
Beyler ve bayanlar (Hexen yazımı bir bayanın okumadığını adım gibi biliyorum ama şimdi erkek egemen toplumun "erkek" erkeği gibi davranmayalım dedik) her oyun açıklamamda olduğu gibi bu oyunda şunları yapın ya da yapmayın gibi notları Hexen için yazmıyorum çünkü oyunu açıklarken önemli noktalara dikkatinizi çekmeye çalıştım (inanıyorsun değil mi, patron? bak valla yukarda yazdım). Oldukça iddialı olacak ama son bir sözüm var: Eğer Hexen'de herhangi bir bölümün herhangi bir yerinde sıkışıp kalırsanız, uzun gecelerin sonunda ne yapacağınızı bilemez halde oradan oraya hep aynı odaların içinde dolaşıp durur ama o bölümü geçmeyi de kafaya koyarsanız nerde takıldığınızı ve daha önce neler yaptığınızı bana tam olarak açıklayan yazınızı bekliyorum. Size yardım edebilirim sanıyorum.
1996 yılının bu ilk yazısında sizlere bu kadar kanlı bir tablo çizmek istemezdim. Patron yok mu şöyle aşklı, macera, sonu güzel biten, komedi veya Dallas gibi bir oyun, içimiz açılsın? Vardır vardır da sen oynuyorsun değil mi? Önümüzdeki ay görürsün, görüşürüz (yalnızca) beyler!

Mert TOPÇU

BROS COMPUTER MARKET

En Son Oyunlarımız

RoadHough	1HD
Rings Of the Mage	1HD
Retaration	1HD
Worms	2HD
Torrican 2	2HD
Guyspy	2HD
Zoop	2HD
Bodycraft	3HD
Sensible W. of S.	3HD
Football Limited	4HD
OceanTrader	4HD
Planetsiege	4HD
Virtulashooting Gallery	4HD
Extreme Pinball	5HD
Destruction Derby	5HD
FX Fighter Org.Flp	5HD

Triple Trade	5HD
WWF Wrestlemania	8HD
Advanced Civilization	8HD
Pocahontas	8HD
Runriders	9HD
Wipeout	11HD
Warcraft 2	11HD
Stunts	12HD
Touch	12HD
Indy 2	13HD
Screamer	17HD
360 Points	18HD
Icebreaker	23HD
Dimecity	25HD
Shannara	27HD
Propinball 3D	30HD

Süper Fiyat

CD OYUNLARIMIZ

Warcraft 2	MK 3
Alien Odyssey	WOS
GrandPrix Man2	The Hive
Championship2	Shivers
WrestleMania	Torin's Passage
Wampirekiss	İndy 2
Frankenstein	Total Distortion

SİPARİŞLERİNİZ TOPTAN VE PERAKENDE OLARAK GÖNDERİLİR...

ÖZEL CD KAYITLARI, TOPTAN DİSKET VE BİLGİSAYAR MALZEMELERİ

PC&AMİGA SATIŞI VE

Gündoğumu Cad. Demiröz İşhanı 9/1 Üsküdar
☎: 0216 391 54 03 - 391 54 04 İstanbul

FIFA 96

geldi.
Futbol oyunu.
Evet eski Fifa'nın devamı. Ve mükemmel.
Kesin alın. Herkes alsın.
Tüm bilgisayar oyun manyakları (burada manyak kelimesi gavurcadaki anlamı ile kullanılmıştır, hemen kızmayın) bay oldukları için ve Türkiye'de bayların %98'I futbol ile ilgilendiği için herkes alsın diyorum. Tazeyken alın.

Bu yazımın girişini Emin'e ithaf ediyorum.Sevgili Emin, son günlerde neyi fark ettim biliyor musun? Aslında en kolayı başlamakmış, giriş yapmakmış. Çünkü "başlamak" istersin, heyecanlısındır. Kim bilir önünde uzanan yepyeni ilişkinde, yazında seni neler bekliyordur. Bu bilinmezlik insanı içine çeker, ilişkine gömersin kafanı, klavyyenin tuşları arasında aklında oyundan görüntüler, yüzünde beyninden geçen esprilere adanmış ufak gülümsemeler ve içinde karşındakine uzatılan manevi boşlukların. Bir de bakmışsın bir iki sene, satırlar hızla ilerlemiş. Sen hala girişteysen yandın demektir. Zaten girişte kalamazsın da. Giriş bitmiştir. O heyecan da. Ama yazın devam eder. Yazın, görevini yazara, ulaşabildiği ölçüde okuyucuya da ya da hayatta beraber yol aldığın dostlarına da sorumluluklarını yerine getirir. Sonra? Sonra? O hiç farkında olunulmayan, hiç konuşulmayan ve hiç de kompleks yapılmayan sonuç bölümü... Çünkü sonuç bölümü heyecansızdır. Bitikliktir. Bitmişliktir. Ölümdür. Oyun bitmiştir. Açıklamaların tükenmiştir. Noktaların ve virgüllerin de. Ama siz fark etmeseniz dahi, yazarlar olarak önem verilmese ve laf atışmalarına konu olmasa dahi hayatta da bitişler vardır. Kaçınılmazdır. Bitişler ne kadar onurlu, etkileyici olursa, yazınlar, ilişkiler ve hayat bir o kadar daha anlam kazanır. Adama demezler mi şimdi, "oğlum aç telefonu, varsa bir derdin anlat herife. Olmadı yaz Güzin Abla'ya, pardon Engin Abla diyecektim. Ne diye Game Show'un değerli sayfalarını 200 karakterlik psikolojini anlatan bir yazı için harcıyorsun" diye? Derler mi? Der misiniz? Diyenlere kafamdakileri anlatamadığım için üzgünüm. Demeyenler ve hatta "aabi ne güzel döktürüyordun bırak şimdi Fifa96'yı falan sen devam et abi" diyenlere Game Show'un Macbeth ve Bigben köşelerini tavsiye ederim. Ben onları okuyarak kafayı yedim de!!!

Ve Fifa96. Az daha unutuyorduk. Böyle bir oyun

Bu aralar Sensible World of Soccer'da piyasaya düşmüş olmalı. Sensible Amiga'da bir çığır açmıştı ama aynı etkiyi PC'de yakalayamamıştı. Futbol oyunları konusundaki boşluğu ise bence Fifa Soccer ilk oyunu ile doldurabilmişti. Daha sonra çıkan Striker'95 'ten de oldukça etkilenmiş ama biraz oynadıktan sonra oyunun gol yollarını hemen çözebilmiş ve oyunun yaratıcılığının bir futbol oyununda olması gerektiğinden az olduğunu görmüş, hard diskimden tereddüt etmeden Deltree'lemiştim. Şimdi ise Fifa96, Cd'si ile karşımdaydı. Her yeni futbol oyunun beni heyecanlandırdığından daha çok heyecanlanıştım. Çünkü Fifa'nın önceki oyununu daha çok geliştirdiğini biliyordum. Fifa96 hakkındaki haberleri okurken oyunu oldukça da merak etmiştim. Ve Fifa96 benim karşımda, ben de Fifa96 ile sizin karşınızdayım.

Oyunu yükledikten sonra nasıl olsa bir kere seyredeceğiz bari hiç bir tuşa dokunmadan hepsini seyredelim diyerek tüm intro'yu seyrettik (birinci çoğul şahıs=Timur+ben). 2 hızlı CD Rom'umun

FIFA

yavaş kaldığını CdRom'u aldığım ilk günkü heyecanımı acıyla hatırlayarak, yaşlanmış gözlerle farkettim. Başlangıç demosu çok çok güzel. Son dünya kupasından mükemmel (digital) görüntüler eşliğinde oyunun havasına kendinizi kaptırıyorsunuz. Hani insan televizyonda bir maç seyreder ve içinde hemen maç yapma isteği uyanır ya, onun gibi bir istekle Fifa96 oynamak, ama çok çok güzel oynamak tüm takımları perişan etmek istedim (Timur'u da evire çevire yenmek de tabi, yoksa benim güzel oynamamın ne anlamı kalırdı ki). Brezilya-İtalya 96 Kupasının final maçının Fifa96 versiyonunu seyrettikten sonra hemen iki kişi oynanabiliyor mu diye Timur ile oturduk klavyenin başına. Hatırlarım, Striker'95 bu konuda idealdi. Ne yazık ki Fifa96 iki kişi ile klavyeden oynanamıyor. Bir kişi 4 tuşlu joystick'e sahip değilse mouse'unu kullanmak zorunda kalıyor. Mouse ile hareketli oyunlar oynamaksa bana her zaman çok sevimsiz gelmiştir. Hele hele futbol oynamayı çok itici buldum. İki kişi oynamak sevdasından vazgeçmiştik. Timur evine gitti ve kendini Ceaser2'ye verdi. En azından Timur öyle söylüyor ama sık sık Leman'da gözüküyormuş. Yazısını okuyun ve tatmin olmazsanız patrona şikayet edin. Sonuna da "Zaten Timur'u hep Leman'da görüyorum" ibaresini gönül rahatlığı ile ekleyin. Beni de bu işe pek karıştırmayın. Artık klavyenin başında tek kişiydim. Her zaman yaptığımdan daha ideal bir iş yapayım da önce

Practise seçeneği ile oyuna biraz alışayım dedim, içimden. Korner, penaltı gibi konularda ister defans ister hücum oynarak çalışmanız mümkün. Ve dediğim gibi bu idman yapma fikri kulağa çok ideal geliyordu ama anladım ki ilk başlarda pek yararı yok. En iyisi önce Friendly ile başlamak. Öyle ya arkadaşça bir maç. Takımları isterseniz milli takımlar seviyesinden isterseniz de Fransa, Hollanda, İngiltere, Almanya ya da Brezilya gibi futbolda isimleri her zaman duyulan ülkelerin yerel takımları arasından seçebiliyorsunuz. Çok hoş. Tabi hemen Brezilya'yı seçtim. Çünkü biliyorum ki Fifa96 tüm takımları ve futbolcuları gerçeği ile örtüşük bir şekilde oyunun içersinde kullanmıştı. Dünya kupasının şampiyonu olan Brezilya oyunun en güçlü takımlarından biriydi. Evet öyleydi. Eğer ben kontrol etmeseydim Alman liginin en zayıf takımlarından biri olan 1860 München'i kesin yenerdi mesela. Oyun başlamadan önce eski Fifa'daki gibi oyunun özellikleri ile karşılaştım. Bunlar tanıdıktı: Oyunun karakterini hareketli ya da simulasyon yapabilir, maçın uzunluğunu ayarlayabilir, oyunda ofsayt, yaralanma olsundu olmasındı gibi efektler için kararlar verebiliyorsunuz. Sonra da taktikti, dizilişti, kontroldü, istatistiklerdi falan filan. Bu falan filanlar oyuna güzellik veren önemsiz gibi gözüken ama etkili ayrıntılardır.

Ve maç başladı. O ne Halit Kıvanç'ın gavur olanı resmen maçı anlatıyor. Hem de ne güzel anlatıyor, bizim spikerlerin ders almaları gerekecek kadar özenle: "Kaleci ilk defa gerçekten denendi. Erken gelen gol. Güzel bir uzun pas. Oooo, ne güzel bir kafa. Top hakimiyeti çok güzel. İşte top böyle oynanır. Araya giren Ogguuz." Evet futbolcuların isimlerini de tek tek söylüyor. Resmen havaya girdim. Bu arada, rakibim olarak Türkiye'yi seçmiştim. Ogguuuz dediği de bizim imparator Oğuz K (kaptan yani). Futbolcuların isimleri isterseniz ekranda beliriyor. Ve Türkiye hiç de kolay bir rakip

değil. Dediğim gibi adamlar oldukça gerçekçi davranmışlar. 1 hafta sonunda Brezilya'yı 10 dakikalık devreler halinde oynanan maç sonunda Türkiye ile berabere bırakabildim. İlerliyordum, yani. Fifa96'nın en güzel yanını bir iki maç sonra fark ettim: Oyunu görüş açınızı yani maçı seyrettiğiniz kamerayı değiştirebiliyorsunuz. Örneğin Telecam ile perspektiften bakabiliyor, Ballcam ile devamlı topu takip eden bir kameradan oynayabiliyor, Stadiumcam ile daha değişik bir açıdan sahayı görebiliyor, Shouldercam ile kontrol ettiğiniz oyuncunun omuz başından oyunu okumaya çalışıyorsunuz. Müthiş. Tabi tüm kameralar maçı doğru dürüst oynamaya pek elverişli değil. Telecam ve Sidecam benim favorilerim.

Niye 4 tuşlu joystick ulan diye yatağımda düşünürken anladım ki maçta 4 değişik atış tuşu olmalıydı. A-S-D ve SPACE tuşları. S ile top sizde değilken kontrol ettiğiniz adamı değiştiriyorsunuz, Space ile de belli bir yakınlıkta iseniz rakibinizin ayaklarına (pardon topa) kayabiliyorsunuz. Eğer top sizde ise S ile hareket ettiğiniz yöndeki adamınızın ayağına güzel bir pas yapıyor, SPACE ile topa hayvan gibi ama kesinlikle ileri doğru abanıyor, D ile güzel sert bir şut çekebiliyor, A ile topu havaya kaldırarak vurabiliyorsunuz.

Zamanı gelmişti: Nasıl oynayacaktım? Bırakın Friendly maçta Türkiye'yi yenmeyi, Playoff'lara katılmalı, turlar atlamalı, liglere de katılmalı ve üst sıralar için mücadele edebilmeliydim.

*Defansta top kaparsam SPACE ile tehlikeyi savuşturuyordum. Oyunum ilerledikçe dan dun topa vurarak atak yapamıyacağımı anladım ve defansımdam S ile paslaşarak çıkmasını öğrendim. Bu S tuşu Fifa96'da bence çok önemli misyonlara sahip. Güzel paslaşmak gole giden en önemli yollardan birisi. Kontrol ettiğiniz adamı değiştirerek orta sahada ve defansta mücadele edebilmekte maçı kazanmanın kilit noktaları.

◆ Kornerlerde veya taçlarda topu nasıl oyuna sokabileceğinizi atış tuşuna basılı tutarak değiştirebiliyorsunuz. Burası önemli, uygulayarak öğrenin.

◆ Kanatlardan getireceğiniz topları A tuşu ile ortalamak çok çok etkili oluyor. Çünkü sizin kontrol etmediğiniz adamlarınız bu toplara güzel kafalar vuruyor ve gol yapabiliyorlar. Tabi bu Brezilya takımı gibi güçlü takımlarla oynarken daha kolay oluyor. Yine de orta-gol prensibi geçerli.

◆ Rakibinizi takip ederken SPACE tuşu ile depar atıyorsunuz.

◆ Hakemler, Avrupa liglerinde oynadığınız için olsa gerek belli bir müsamaha gösteriyorlar. Sert oynayın (nasıl olacaksa bu).

Gollerden sonra, devre aralarında modern skorboard'da çizgi filmler veya son dünya kupasından enstanteneler seyretmek eğer galip takım sizseniz çok eğlenceli olabiliyor ama yeniliyorsanız Halit Abimizin skoru okuması bile insanın canını acaip sıkıyor.

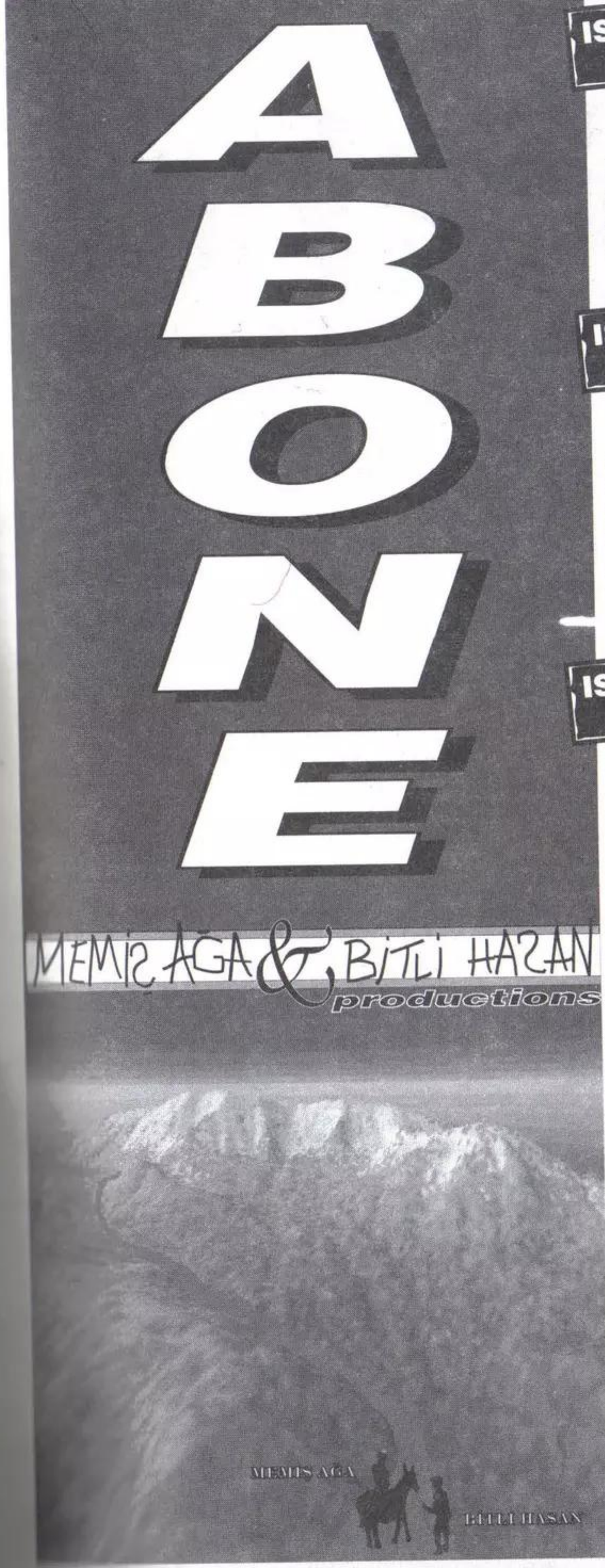
Fifa96 spor oyun dünyasının hangi noktalara geldiğinin önemli bir göstergesi (ben bu yorumu Hexen için de yapmamş mıydım?). Oyunu almayacaksanız bile bir yerlerde kesinlikle Fifa96'ya bir göz atın derim.

Grafikler mi? Müthiş. Eğer makinanız standartların biraz üzerindeyse Fifa96'nın hakkını vererek oynacak ve çok büyük keyif alacaksınız. Oyun arşivinize, aldığınız için hiç bir zaman pişman olmayacağınız bir oyun eklemeniz için Fifa96'yı alın. Eğer yılbaşında ne istiyorsun gibi soruların cevabını bulamıyorsanız ben size en güzel cevabı söyliyeyim:" Bana yılbaşı hediyesi olarak Fifa'96 oyununu alın!". Yılbaşı hediyesi için biraz geç oldu amma neyse.

Fark ettiğiniz gibi sonuç, kapanış bölümüne yaklaştık. Fark ettiniz değil mi? Çünkü sonuç bölümüne yaklaşıldığı genelde hissedilir. Artık bitmeli, bitirilmeli fikri beyninizde daha çok yanıp sönmeye başlar. Eğer bitsin de nasıl biterse bitsin gibi bir düşünceye kapılırsanız hata yaparsınız. Çünkü yukarıda söylediğim gibi sonuçlara önem verilmelidir. Girişe verdiğiniz önemi sonuca da vermeniz gerekir. (Sevgili Emin, belki 3 giriş paragrafı yazabilirsin ama bir tek bitiş vardır. 3 kere bitiremezsin. Bir kere bitirdiğinde bitmiştir.) Çünkü akılda kalanlar daha çok sonuç bölümünden kesitlerdir.

Güzel biten her şey güzel yaşanmıştır.

Mert TOPÇU



-Memiş Ağam, gurbanın olam, eşşeke ızcık da ben binem, dabanlarım patladı, öldüm bittim vallah!

-Durduğun yerde gudurma Bitli Hasan, gosgoca ağa dururken seğin gibi bitli çulsuza eşşeğe binmek düşer mi? Hadi hadi önüne bah, daha çok yolumuz var.

-Agam, canım agam, Hasan sana gurban olsun, canımı yi, amma artık takatim galmamiştir. Bari bir mola verek, iki lokma bişiler yiyek...

-Hasaan, Hasan, boyu devrilesice, her ay aynı terane. Istanbul'a gadar gitmeyek de bu ay **GAME-SHOW**'suz mu galak? Gocaman oyun çözümlerini, gıcır gıcır haberleri, Engin avradının yazısını, MAChmut'un dürküsünü okumuyak mı? Kes çeğeni, düş önüme.

- Agam, sen '**ABONE**' ni demek biliyon mu? Bah bağa da MAChmut anlattı...

-Dabi biliyom leyn, agalar her bişeyi bilir. Ama sen yine de bir anlatıver bahalım...

-Anlatirem, ama izin verecen eşşeğe ızcık da ben binecem.

-Hele bir anlat, o zaman düşünürük.

-Bah agam, şimdik biz her ay Istanbul'a **GAME-SHOW** almaya gidiyok ya

-Eeee?

-Agam işte '**ABONE**' olunca biz gitmiyok, **GAMESHOW** bize geliveriyo.

-Yoh ya, nasıl oluyo bu iş?

-Agam bah, alıyon 720.000 Lirayı, yatırıyon İş Bankası, Balmumcu şubesi, 1135 0175 891 no'lu hesaba, yolluyon dekontu **GAMESHOW**'a, onlar da seni '**ABONE**' yapıviriyorlar.

-Deme ya Hasan, yok mu bu işte bir bit yeniği?

-Yok be agam, hemi de 12 Sayı parasına 14 sayı alıyon, hemi bi de eniflasyondan neyin etkilenmiyon...

-Vay be Hasan, ulan ne kolaymış be!

-Kolay di mi agam... Agam ya, hani esşeğe ızcık da ben bineceydim.

-Ula senin şu eşşek gadar beynin yohmuş be Bitli Hasan, madem '**ABONE**' olmak bu gadar kolaydı, ne diye bizi her ay buralara getiriyon...

-Vurma agam, gözünün yağını yiyim. Ben sana niittimkine...

-Ben vururem, ben agayım...

Ceasar 2

Yazıma başlamadan önce yapmayı planladığım bazı düşüncelerim vardı. Bunlar: Emin'e güzel bir cevap yapıştırmak, Engin Abla'ya da gerekli açıklamaları yapmaktı. Fakat gel gelelim olaylar öyle bir gelişti ki bende bunları yapacak ne zevk ne de istek kaldı. Bütün bunlara ise Özlem adında bir kadın sebeb oldu. Bu özlem denen zat'ın kim olduğunu ve maceralarını belki bir gün kitap yapar ve satarım. Bu gramer ustası, editöri (Kadın editörlere öyle denir...) şahıs yazılardaki hatalara takmış. Bu yüzden ben de bu yazımı bin bir türlü hatalar ve bozukluklarla yazarak o şahsa, iletişim özürlü o şahsa ithaf ediyorum... Hadi artık başlayak bakalım.

Sezar 2 sierranın impressions ile çıkartmış olduğu Simcity tarzı bir oyun. Fakat Simcity nin eksiği burada tamamlanmış ve olaya savaş bölümü de katılmış. Yani güzel olmuş ben çok sevdim sizde alın kesin oynayın derim. Yani bence alın isterseniz alabilirsiniz derim ben yani Timur Çataklı kısaca alın.

Oyunun grafikleri var ve bu grafikler çok güzel bence bu oyunu alın kesin alın derim ben size. Şimdi özlemin takmış olduğu başka bir olayı yapacam sizlere ve sizleri oyunun havasına sokacam böylece siz bu oyunu alacaksınız , özendirdim sizi bu oyuna . Oyunun grafikleri HIRES miş "Mac öyle diyo..."

Oyunun grafikleri hakikaten güzel hadi alın bu oyunu. Resim gibi çok güzel. Oyunu 2 şekilde oynayabilirsiniz. 1- Yes city, province, empire ve 2- city only mode. Eğer city only modu seçerseniz savaş yapamazsınız. Tipik bir simcity'e dönüşür bu oyun. Havaya girdiniz mi? Hadi alın bu oyunu. City only modda deiğişik bir olay daha var o da oyunda ki en önemli para kaynaklarından biri olan endüstriyi yani fabrikaları siz kurarsınız. Fakat province modda onlar dışarıdan gelir. Oyun esnasında animasyonlar var ve bunlar çok güzel, ben beğendim.

Oyuna başlayınca her iki modda da aynı olan bir kontrol panel var ben şimdi bunu açıklayacağım sizlere siz de bu arada gidin bu oyunu alın. Ekranın sağ tarafındaki bu kontrol panelin ana başlıkları şöyle. Bir dakika bir şeyi unuttum oyunun help kısmı çok kapsamlı yani büyük. İngilizcesi olanlar bunları okuyabilirler. Ben sizlere onların aynısının benzerinin tıpkısını buraya yazmayacağım. Kendi tecrübelerime göre anlatacağım. Yoksa bir anlamı yok olayın.

Kontrol panelin ana başlıkları şöyledir.

1-Zoom in: Zoomu in yapar. Bir nevi büyüteç, Hoş bir olay. Cem Yılmaz da çok güldüm.

2- Zoom out: Zoomu out yapar zaten bu aralar zoom out oldu. Espri, meşaşj.

3- ?: Sor söylesin. Tutarım... grab anlamında değil. İngilizce yaptım size.

4-Clear area: Hatayı affeder, etrafı temizler.

5- Water: Alt başlıkları vardır.

a- Reservoir: Su yanına konarsa dolar.

b- Aqueduct: Rezervuarlar arası bağlantıyı sağlar.

c- Well: Su sağlanması yetersiz yerlere konarsa

su ihtiyacını giderir.

d- Fountain: Çok yararlı. Tamamen oyunu götüren olay. Detayı ileride vereceğim.

6- Entertainment: Eğlencelik. Alt başlıklar var.

a- Theater: tiyatro, gidin

b- Odeum: Hiç anlamam.

c- Arena: Eşekler bile bilir.

d- Circus: Medrano gibi güzel çıplak karılar hoplar zıplar. Pahalı ve büyük alan kaplar.

7-Housing: Ev yapar ve evler gelişir. Nüfusu arttırmak için şart lazım. Çok yapın ama dikkatli yapın.

8- Security: Bodyguard, iğrenirim onlardan, böööö.

a- Wall: Şehrinizin etrafını kaplayabilirsiniz. Hoş görüntü.

b- Tower: Duvarların köşelerine konabilir. Kuleyi yol ile şehre bağlayın ve evlere uzak yapın yoksa halk kıllanır.

c- Barrack: Baraka gibi, içinde askerler uyur. Duvar diplerine yapın ve yollar ile bağlayın.

d- Praefecture: Karakol, evlerin yanlarına yapın. İsyanı, yangını bastırırlar.

9- Worship: shrine, temple, basilica. Dini yerler. Amen denir ama daha İsa doğmadı ki.

10- Roads: Yol yapın.

11- Industry: Bilimum fabrikalar ve market. MARKET OLAYI güzel.

12- Education: Vatandaş okuyacak. Grammaticus, Rhetor, Library gibi. Pahalı.

13- Forums: Halk bunu ister. Belediye gibi. Aventine, janiculan.

14- Sanitation: Baths, Hospital. Yapın yoksa hastalık olur. Kötü.

15- Amenities: Hoş şeyler. Garden plaza gibi. Bahçe yani. Evin değerini arttırır.

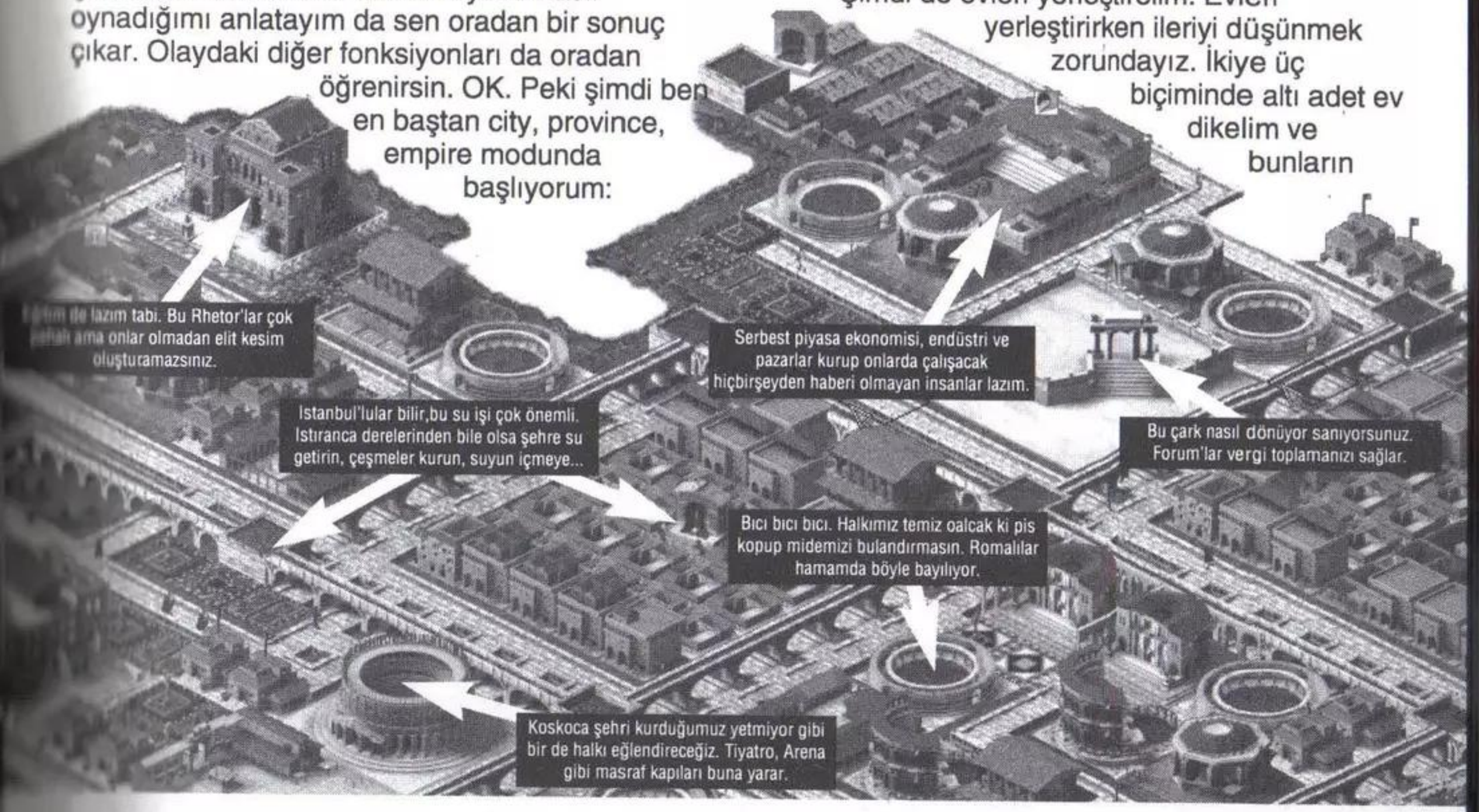
Şimdi abi ben sana benim bu oyunu nasıl oynadığımı anlatayım da sen oradan bir sonuç çıkar. Olaydaki diğer fonksiyonları da oradan öğrenirsin. OK. Peki şimdi ben en baştan city, province, empire modunda başlıyorum:

Dere kenarından bir yer beğenelim. İçeri doğru girmiş yani körfez havasındaki bir yere şehri kuralım. İlk iş olarak dere kenarına bir rezervuar yerleştirelim. Bu rezervuarın uzantısına bir rezervuar daha koyalım ve bunları aqueduct ile birleştirelim.

İki rezervuar da su ile dolmuş olmalı. Ekranın sağ üst tarafındaki (Kontrol panelin üstündeki) ufak oka basarak "Geography" şıkkını water'a dönüştürelim. Böylece bu okun yanındaki renkli ufak karelere basarak ne kadar alanın sulandığını görebiliriz. Mavi ile yanan yerlerin su ihtiyacı yoktur fakat kırmızı yerlerin vardır. Kırmızı yerlerin asıl anlamı "Pipe access" yani boru hattı var anlamındadır. Kırmızı alan içerisine Fountain koyarak buraların su ihtiyaçlarını giderebiliriz. Bu her zaman için dikkat etmeniz gereken bir noktadır. Unutmayın aqueductlar kollara ayrılamaz. Dağıtım için gerekli yere rezervuar dikmeniz şarttır. Ancak bu şekilde kollara ayırabilirsiniz aqueductları. Rezervuarların sudan uzaklıkları arttıkça su seviyesi düşer. Bunun için bir kaç rezervuarı birleştirebilirsiniz. Körfez tipi yerler su ihtiyacı için idealdir.

Evleri yerleştirmeden "Go to forum" diyelim ve "PLEBS" kısmını seçelim. Burası bizim işçilerimizi ayarladığımız yerdir. Her iş koluna göre sağ tarafta ihtiyaç sayısı yazar. En altta "Idle" olarak gözüken sayı boştaki işçilerin sayısıdır. İhtiyaca göre işçileri dağıtalım. İleriyi düşünerek işçi ücretlerini min 30 dinaree olacak şekilde değiştirelim. Şu anki ihtiyacın fazlası işçi alınmaya başlanır. Merak etmeyin ileride hepsini kullanacağız. Sık sık plebs kısmına girerek burayı kontrol edelim ve ihtiyacı olanları dolduralım.

Şimdi de evleri yerleştirelim. Evleri yerleştirirken ileriyi düşünmek zorundayız. İkiye üç biçiminde altı adet ev dikelim ve bunların



yanlarına değişik yapıları dikmeyi unutmayalım. Yani salt ev dikmek olmaz. Eğer evler kırmızı hat içerisindeyse (su bakımından) hemen bir fountain koyalım ki evler gelişsin. Evlerin yanına önem sırasına göre temple (tapınak), forum (belediye), praefecture (karakol), hospital (hastahane), baths (banyo) ve diğerlerini dikelim. Bunları kareler biçiminde yapalım ve yollar ile birleştirelim. Tapınak dikerek hazinemizin çalınmasını, karakol ile isyanları ve hırsızları, banyo ve hastahane ile hastalıkları önleriz. Bunları birden fazla ve ayrı yerlere dikebiliriz. Gelişmeyen evlerin neden gelişmediklerini sağ mouse ile tıklayarak öğrenebiliriz. Bu bizim her bina için anahtar hareketimiz olmalı. Evlerin yanlarına bahçe ve plazalar yaparak evlerin değerini arttırabiliriz. Şehri kurarken marketleri sokaklar arasına kuralım. O anda boş gibi gelen yerler daha sonradan dolunca bu hareketin anlamını anlarız. Şehri anlattığım gibi kurduk diyelim. Her şey yolunda. Susuz bina yok, suyun dağılımına baktık baktığımız yerden hastalıkların dağılımına baktık ve çok az yerde hastalık var, karakollar etrafa yerleştirilmiş ve isyan yok, her şey OK.
Biraz da foruma gidelim. Buradan "Personal"'a girelim ve kendimizin maaşımızı görelim. Başarılı oldukça yani para kazandıkça bu paramızı arttırabiliriz. Bu bizim para kazandığımız tek yer. "ROME" kısmına girince göreceğiz ki İmparatora hediye gönderebiliyoruz. İşte bu hediyeleri bu paradan veririz. Fakat zorda kalmadıkça hediye göndermeyin. Personal kısmında, kaç kez promote edildiğinizde oyunun biteceğini görebilirsiniz. Peki promote nasıl ediliriz. Bunu öğrenmek için "Oracle"'a girelim. Burada promote için gerekli olan olaylar var. Mesela şehrimizin kültürü %25 isteniyorsa, biz bunları sağlayana kadar promote edilemeyiz. Forum kısmında "SCRIBE"'a girerek istatiki bilgileri edinebiliriz. "TREASURER" ise kazancımızın bir dökümünü verir. Buradan vergileri ayarlayabiliriz. Aman isyana dikkat. Forumdaki diğer önemli bir yer ise "CENTURION". Burada askerlerimizin dökümünü görebiliriz. "MERCHANT" kısmı üretimin dağılımını gösterir.
Şu ana kadar oyunda endüstri adına hiç bir şey yapmadık. Bunu halletmek için "Go to Province" yapalım ve adamıza tepeden bir bakalım. İlk iş olarak adadaki şehirleri kendi şehrimizle birleştirelim. Bunu yol ikonu ile yapabiliriz. Bu işten sonra etrafımızdaki endüstriyel alanları belirleyelim.(Unutmayın çözemediğiniz her olayı sağ mouse ile halledebilirsiniz.) Fabrika kurabileceğimiz bu alanların özelliklerine göre fabrika kurmamız şarttır. Meadow ise çiftlik kurabiliriz. Rocky ise maden veya taş fabrikaları yapabiliriz. Bunların yanına depo ve işçilerin kalacağı yerleri yapmamız şarttır. Bu fabrikaları şehrimizle birleştirelim.(City only modda oynuyorsak fabrikaları direkt olarak kurarız.) Sıra ürettiğimiz hammaddelere göre şehrimize fabrikalar kurmaya geldi. Fabrikaları şehrin bir ya da 2 kare uzağına kuralım fakat yol bağlantısını unutmayalım. Fabrikaların önlerindeki variller üretimi gösterir. 7 varil %100 üretim demektir. Fabrikaların etraflarına kesinlikle evler yapın. Bir nevi işçi mahallesi yaratın.(Yollarda yürüyen insanlara klikleyek sorunlarını öğrenin.) Tekrar province gidin. Deniz kenarında gemiler vardır. Buralara iskeleler yapabilirsiniz. Bu rıhtımlar vasıtasıyla gemiler yüklerini boşaltırlar ve size hammadde sağlarlar. Limanları gemilerin kıyıya çarptığı yerlere yapın. Önemli başka bir olay ise sınırlarda duran şehirlerdir. Buraların yanına "Trading Post" yapabilirsiniz. Bunların dışında başka bir şehrin yanına trading post yapmak hiç bir işe yaramaz. Tabi ki her şeyi şehriniz ile birleştirin.
Düşmanlar genelde denize yakın şehirlere saldırırlar. Stratejik noktalara "FORT" kurun. Forum kısmında ki centurion'a girerek askerlerin maaşını ve yüzdelerin arttırın. Böylece askerlerimiz yetişmeye başlar. Eğer bir düşman saldırısı ile karşılaşırsak hemen en yakın kaleye tıklarız ve ordumuza rotamızı gösteririz. Benim elimdeki oyunda savaş ile ilgili bir dosya eksik olduğu için savaş kısmını oynayamadım. Savaşların sonucunu bilgisayara bırakmak zorunda kaldım.
Sizlere birkaç tüyo daha vererek bu oyunu tamamlamak istiyorum.
Köprüsüz bir nehri ve dağları düşmanlar geçemez.
Kale duvarlarına yol ikonu ile kapı yapabilirsiniz.
İlk başta nüfusa önem verin.
Clear forum komutunu ben anlayamadım.
Auxilliries için yakın bir şehirden asker kiralamanız lazım.
Savaş dosyası eksik olmayan bir ceasar2 bulun çünkü savaş kısmının çok zevkli ve güzel dizayn edilmiş olduğunu düşünüyorum. Detayları oyunun help kısmındaki COMBAT bölümünden okuyabilirsiniz.
İşte bitti, aslında özleme de sinirim geçti sayılır. Ne yapalım o da bir insan, onun ki de bir yaşam biçimi. Biz büyüklüğümüzü yaparız ve affederiz. Aslında bizim işimiz hiç belli olmaz yarın yine gider çalışırız orada. İşte en.....Nihaahhahoooo.

Timur Çataklı.....BIGBEN

GCS'DE AMAÇ ÇOK YÖNLÜ HİZMET!

BÜTÜN İHTİYAÇLARINIZDA
EN EKONOMİK FIYATLAR

486 DX2-66, 486 DX4-100, YÜKSEK KONFIGURASYONLU PENTIUM'LAR BILGISAYARLAR VE UPGRADE IMKANLARI
HESAPLI PC'LER...

DD-HD DİSKET ÇEŞİTLERİ, MOUSE'LAR JOYSTICKLER, EKRAN FİLTRELERİ, DİSKET KUTULARI, TEMİZLEYİCİLER
TÜM YAN MALZEMELER

FATAL RACING, SUPER KARTS, SCREAMER ROAD WARRIOR, NEED FOR SPEED DESTRUCTION DERBY, WACKY WHEELS
YARIŞTA 1 NUMARAYIZ

COMMAND&CONQUER, CEASAR2 CAPITALISM, MOTOR CITY,WARCRAFT2 CHAMPIONSHIP MANAGER2, SIM ISLE
STRATEJİ'DE 1 NUMARAYIZ

GCS

THE DIG, THE RIDDLE OF MASTER LU SPACE QUEST 6, JOHNNY MNEMONIC PHANTASMAGORIA, PRISONER OF ICE
ADVENTURE'DA 1 NUMARAYIZ

FIFA SOCCER 96, NBA JAM ACTUA SOCCER, SENSIBLE W.O.S NHL HOCKEY 96, STRIKER'95
SPOR'DA 1 NUMARAYIZ

CD VE DİSKETTEKİ TÜM OYUNLARA DÜNYA İLE AYNI ANDA ULAŞABİLECEĞİNİZ GÜVENİLİR, DOST ADRESİNİZ....

SCANNER'LAR, PRINTER'LAR, FAX MODEM KARTLARI, SES VE GÖRÜNTÜ KARTLARI EN İYİ MARKALAR, EN UYGUN FIYATLAR.
HARDWARE'DE 1 NUMARA!

GREEN COMPUTER SYSTEM

AHMET VEFİK PAŞA CAD. NO 59
TEL: 589 26 18 ÇAPA/ODABAŞI, IST

DIG

Sahsiyetli olayları her zaman için takdir etmişimdir. Sofokles'in nefesini tutarak yaşamına son verdiğini, Atatürk'ün "Hatay'ı alacağım... " diyerek ne yapıp edip aldığını, babası ona gitmesi için izin vermediğinde Siadarta'nın 1 gün boyunca hiç kıpırdamadan öyle kaldığını ve bu tip olayları okuduğumda veya öğrendiğimde tüylerim hep diken diken olmuştur. Tüylerimi diken diken eden başka bir olay ise mantıksızca zor bulmacalarla doldurulmuş adventure oyunlarıdır.(Konuyu inanılmaz bağladım yaa...) Birazdan tam çözümü ile karşılaşacağınız DIG ise bu tip oyunlara benzer bir oyun. Şu ana kadar bitirenini duymadım. Güya bir kız bitirmiş. Olabilir tabi. Açıkcası biz bitireceğiz diye göbeğimiz çatladı. Son bölümlerde yardım almak durumunda bile kaldık. Neyse bu kadar ağlamak yeter.

Oyun Indiana Jones'a hem grafik, hem de menü olarak çok benziyor.Oyunun arka planında mistik bir hava oluşturarak sizi ekrana gömen bir müzik var ki, çok güzel. Fakat oyunun bulmacalarının zorluğu size ne müziği ne de grafiklerin hoşluğunu hissettiriyor. Ne yapacağınızı düşünmekten hiç bir şey göremiyorsunuz. Şimdi bu tanıtımdan sonra bir çok mazoşistin Dig'i almak için koşacağını biliyorum. Vallahi siz bilirsiniz alın. Bundan da hoşlananlar vardır.

Sırada oyunun konusu ve tam çözümü var.

Dünya'ya çarpma olasılığı çok yüksek olan bir astroid belirlenir. Ve bu astroidi (İsmi Atilla'dır...) imha etmek üzere 3 kişi görevlendirilir. Bu 3 kişiden biri kadındır. Kadın olan gazeteci, erkeklerin biri dalında uzman bir komutan yani asker bir diğeri ise bilim adamıdır. Ekip astroide vardığında bunun aslında başka bir gezegene ait uzay gemisine benzer bir araç olduğunu anlarlar ve ...

Uzay Gemisi: Pen ultimate'i kullanarak Miles ile Flying Pig hakkında konuşun. Flying Pig'e tıklayın.

Astroid: Pig'e tıklayın ve açın. Shovel'ı, Zero- G digger'ı, Explosive Unit Alpha ve Beta'yı alın. Uzaya tıklayın ve çıkın. Quadrant 2'ye gidin. Zero-G digger'ı Target surface ile kullanın. Explosive unit alpha'yı dirt ile kullanın. Arming key'i explosive unit beta ile kullanın. Shuttle'a geri dönün.

Shuttle: Pen ultimati kullanarak Ken Borden ile patlayıcılar hakkında konuşun. Animasyon olayı. Astroide geri gidin.

Astroidin içi: Metallic plate'e tıklayın. Zero-G digger'ı bütün 3 Odd Projections'lara kullanın. Bütün (3 adet olmalı) metallic plate'lere tıklayın. Dark Tunnel'a tıklayın. Animasyon hoş bişi.

Astroidin Merkezi: Pedestal'a tıklayın. 4 adet Plate'leri alın. Her bir parçayı bottom,left, top ve right'a deneyin. Animasyon...Şükür bu günleri gösteren Tanrı'ya.

Gezegen: Clearing'e gidin. Soldaki "?" işarete gidin. Yani Wreck'e.

Kalıntı: Sola ilerleyin ve wreck'e tıklayın. Chest'i açın. Device'ı alın. Hanging wire'ı çekin ve alın. Animasyon var şok güzel. Wire'ı alın. Engraved rod'u alın. Wreckin dışına çıkın. Clearing'e geri dönün.

Mezar: Ekranın tepesindeki "?" işaretine gidin. Yani grave. Tusk'ı alın. Shovel'ı mezara kullanın. Jaw Bone'u alın. Clearinge geri dönün.

Dirt Ramp: Ekranın sağındaki "?" işaretine gidin. Yani dirt ramp. Device'ı kullanın. Shovel'ı small mound ile kullanın. Bracelet'i alın. Dirt rampden çıkın ve Dias'a gidin.

Dias: Animasyon sen ne hoş ablamızdın. Shovel'ı small hole ile kullanın. İşte bir animasyon daha geçiyor gözümün önünden onunla birlikte yıllarım.

Nexus1: İşte arkadaşlar sizlere hayat dersi. Hem de en büyük hayat dersi. Ulan ne varsa erkeklerde var arkadaş be. Erkeklerdeki muhabbetin, kendine güvenin, cesaretin, doğruluğun, delikanlılığın, sır tutmanın onda birini bir kızda bulsam anında evlenirim şerefsizim. Neyse siz Plate', alın. Mor rod'u bulana kadar sağa doğru yürüyün. Mor engraved rodu bulunca examine yapın ve rodun üzerindeki şekilleri renkleriyle birlikte bir yere kaydedin. Yol üzerindeki kapıların yanındaki bütün panellere girerek şekilleri mor roda benzer yapın. Kapılar şu anda açılmaz merak etmeyin. Bütün panellere bu işlemi yaptıktan sonra dark tunnel'ın altında bulunan Ramp'a girin.

Ramp: Loose panel'e tıklayın ve blue crystal'i alın. Edge'e tıklayın. Unattached Lens'lere bakın. Edge'e tekrar tıklayın. Control Panel'e tıklayın. Bu panelin düğmelerinin renkleri ve işlevleri şöyledir: Üstteki beyaz düğme "Backspace", alttaki beyaz düğme "Hepsini siler", soldaki düğme "Mor(Purple)", üstteki "Mavi (blue)", sağdaki düğme "Yeşil (Green)", Aşağıdaki düğme "Sarı (Yellow)", ortada ise "Kırmızı (Red)" durdurmak ve pause anlamındadır.

Lens'i itmek için mora 4 kez, sarıya 2 kez ve kırmızıya 1 kez basınız. Şimdi panelden çıkınız. Triangular button'a tıklayınız. Adamlar animasyon yapmış... Control panel'e tıklayınız. Alttaki beyaz düğmeye basarak her şeyi siliniz. Tekrar güç kazanmak için (kapıların açılması için) mora 5 kez, maviye 4 kez, kırmızıya ise bir kez basınız. Exit yaparak triangular button'a tekrar basınız.

Nexus'a geri dönünüz. Animasyon yapmışsın baba...

Nexus2: Yukarı çıkalım ve açık olan kapıyı bulalım. (Dark tunnel'ın hemen yanındaki.) İçeri girelim. "?" işaretine tıklayınız.(Tram call). Tram bir nevi tramvay gibi birşey ve tram call'da bunu çağırmaya yarıyor. Tram'e bininiz. Animasyon güzeldir.

Museum Spire: Weakened door'u açmaya çalışın fakat şu anda açamazsınız. Dışarı çıkın. Yukarı gidin. Light Bridge'i çalıştırın. Bunu yapmak için: 1- Strange device'a tıklayın 2- Paneldeki düğmeyi basılı tutun 3- Lens'i döndürün.

Light Bridge oluşana kadar bu basamakları tekrarlayın. Light bridge ulaşımı kolaylaştıran ışıktan bir köprüdür. Hepsi yandığında anlayın ki oyun bitmek üzere.Light bridge'e tıklayın. Crystale bakın. Museum spire'a geri gidin. Kapıdan girin. Tablet'i alın. Glowing crystalleri alın. Bütün displaylere basın ve seyredin. Bunlar size ipuçları verir. En soldan red engraved rod'u alın. Soldaki kapıdan girin. Burası library'dir. Maggie'yi bulun ve onunla her konu hakkında konuşun. Dışarı çıkın aşağı inin tram'e gidin ve binin ve sağda Nexus. Nexusa tıklayın.

Nexus 3: Tusk'ı kıvılcımların yanındaki kapının paneline kullanın. Wire'ı open panel ile birlikte kullanın. Wire'ı sparks ile birlikte kullanın. Alcove yazan üçgen oyuğun yanındaki kapının paneline tıklayın. Red rodu inceleyin ve panelin şekillerini aynı

biçimde değiştirin. Kapıdan girin. Tram call'a basın. Fakat tram şimdilik gelmez. Nexus'a geri gidin. Glowing crystalleri Brink'in vücudunda kullanın. Animation yeaahh...Solda museum tram'i kullanın.
Museum Spire: Weakened door'a girin. Animation yeahh...Cannister'ı alın. Odadan çıkın. Dışarı çıkın. Yerdeki fosile bakın ve bir yere çizin. Water'a gidin. Hello animation how are you and you...Loose bones'lara tıklayın. Kemikleri demin ki fosile benzeyecek şekilde değiştirin. Doğru yerleştirmişseniz bones yerine "Dead Creature" yazar. Cannister'ı dead creature ile kullanın. Glowing crystal'i dead creature ile kullanın. Animation animation var mı benden güzeli ? Water'a girin.
Sualtı Mağarası: Chamber'a girin. Plate'i alın. Orange engraved rod'u alın. Buraları terk edip nexus'a geri gidin.
Nexus4: Sola ilerleyin ve kanyonun solundaki sealed door'a orange rod'un aynısını girin. İçeri girin. Tram call'u çağırın ve binin.
Planetarium Spire: Dışarı çıkın, yukarı gidin. Yarığın öbür tarafına tıklayın.Su sizi öbür tarafa taşır. Shovel'ı boulder ile kullanın. Sonra yukarı çıkın ve strange device'a girin. Köprüyü önceki gibi çalıştırın. Fakat gitmeyin.Plateu'ya gidin. Shovel'ı sağdaki cave'e kullanın. Mağaraya girin ve çıkın ve en sağa gidin. Dowel'ı, cover'ı, rib cage'i alın. Dowel'ı ahşap tekerleğin ortasındaki delik ile kullanın. Pole' tıklayın. Pole'a tekrar tıklayın. Pole'u pin ile birlikte kullanın. Ribcage'i hook ile birlikte kullanın. Rod'u alın. Rod'u cage ile kullanın. Ve critter'ı yani yaratığı kullanın. Bunu nasıl yapacaksınız: 1- Deliklere tıklayın ve critter'ı yuvasından çıkarın. 2- Tekerleğin ortasında durun ve bekleyin. 3- Critter ortaya çıktığında trap'e tıklayın. (Vallahi burası az da olsa uğraştırabilir.) Bracelet'i critter ile kullanın. Trap'e tıklayın. Rod'u alın, rib cage'i alın. Cave'e girin. Mağaranın içinde bir yerde durun. Device'ı kullanın. Size bir nokta gösterir. Shovel'ı o nokta ile kullanın. Machine part'ı alın. Çıkın. Clearing'e gidin ve oradan crevice'e gidin. Blue rod'u alın ve nexusa geri...
Nexus5: Dark tunnel'a girin. Animasyon işte olay bu be abi... Sola ilerleyin. Button'a tıklayın. Vakum odası yaptım size. Airlock'a girin. Düğmeye 2 kere basın. İçeri girin. Glowing panel'e tıklayın. Black yani siyah crystal'e tıklayın. Blue rod'u delik ile kullanın. Siyah crystale tekrar

tıklayın. Yeni çıkan crystaller sliding crystallerdir. Soldakini yarımdan az, diğer iki crystali max yukarı çekin. Siyah kristal beyaz olmalı. Fakat bu olay random yani rasgele olabilir. Bu yüzden amaç doğrultusunda çalışın. Nexus'a geri gidin.
Nexus6: Kolonun yanındaki kapıdan girin. Tram call'a tıklayın. Bu sefer tram gelecek. Tram'e binin.
Animasyooon !!! Spire'a girin. Plateau'ya gidin. Shovel'ı stone plate ile kullanın. Delikten girin. Burası tomb'dur. Blue crystali duvardaki delikle kullanın. Ekranın altındaki "2 C" işaretine benzer olan izin üzerine gidin. Rod'u loose stone ile kullanın. Tomb'dan çıkın. Dirt'e tıklayın. Path'e tıklayın. Light bridge'i çalıştırın. Light bridge'e tıklayın. Spire'a gidin.
Spire (Critter Area): Plateau'ya gidin. Machine part'ı panel ile kullanın. Cover'ı panele tıklayın. Panele tıklayın. Girin. Green(yeşil) rodu alın. Plate'i alın. Twin sceptors'u alın. Gold sceptor'u faint light ile kullanın. Gold sceptor'ı saat 2 pozisyonundaki gezegene tıklayın.(Aydınlık taraf). Silver sceptor'ı ise saat 7 pozisyonundaki büyük ay'a tıklayın. Animasyonu seyredin o kadar para verdiniz. Düğmeye basın. Nexus'a geri dönün.
Nexus7: Kapalı olan kapıyı yeşil rodu kullanarak açın. İçeri girin. Tram call'u kullanarak trami çağırın ve binin.
Map Spire: Ledge'e tıklayın Strange field'a tıklayın.Çıkın. Cavern'e girin. Pit'e girin. Opening'e girin. Panele tıklayın. Panele elinizdeki rodun birini girin ve çıkın. Bütün rodlar için bunu yapın. Karşınıza bazı gizli yerlerin görüntüleri çıkar. "İpucu yapmışsın baba, versene biz de tutalım biraz.". Buradan çıkın. Opening'e tıklayın. Light bridge'i çalıştırmaya çalışın fakat şu anda çalışmaz. Panel'i açın. Panele tıklayın. Source'a 3 kere tıklayın. Aşağıdaki prizmaya 3 kere tıklayın, üstteki prizmaya 1 kere tıklayın, soldaki prizmaya 3 kere tıklayın. Light bridge'i kullanın. Tomb'a gidin.
Tomb: Statue'ya yani heykele tıklayın.Crypt'e (Heykelin altında bir yer...). Sola ilerleyin. Kapıya tıklayın. Animasyon, ulan sı.tım ağzına. Glowing crystalleri broken boneslara tıklayın. Yelor engraved rodu panele kullanın. Glowing crystalleri dead alien'a tıklayın. Alien ile bütün konuşarı konuşun. Animasyon kaçma ulan... Tomb'dan çıkın. Path' tıklayın. Cave interior'a tıklayın. Platform'a tıklayın. Brink ile konuşun. Cavern'e gidin. Feneri bat-like-creatures'lara kullanın. Plataeu'ya gidin ve Brinks'in kristallerini alın. Animasyon vurma lan...Nest'e gidin. (Nest'e nasıl gideceksiniz: Map room'a gidin. Pit'e girin, soldaki kapıdan girin.

Soldan ilerleyin ve nest'e girin.)Sağa yürüyün, Brink ile konuşun örümceğin dikkatini çekmesi lazım. Sağdaki kapıdan girin. Şelalenin üstüne gidin. Kayayı itin. Nest'e geri gidin. Brink ve Maggie ile grate hakkında konuşun. Animasyon abi lütfen 500.000 borç ver Ebru'ya hediye alacam. Maggie ile birlikte dead alien'a gidin ve konuşun. Map spire'a gidin. Map spire tram'in yanındaki su kıyısına gidin. Strange field da olur tabi. Strange field'a bakın. Tablet'i Maggie'ye kullanın. Island opening'den içeri girin. Plate'i alın. Cavern'e geri dönün. Animasyon bişi sölicem. Brink tuzağa düşmüştür. Planeterium Spire'a gidin. Crevice gidin. Animeyşın. Jaw bone'u Brink ile kullanın.Plateleri alcove'a kullanın. Kapıdan girin. Tram call'u kullanın ve binin. Animeyşın yeeahh...Kapıdan girin. Console'a bakın. Gap'e bakın. Console görüntüsünden çıkın. Ramp'den ekranın yukarısına doğru yürüyün. Controls'lara bakın. Alien device'a bakın. Dışarı çıkın (up). Maggie ile konuşun. Sola ilerleyin. Nest'e tıklayın. Light bridge'i çalıştırın. Son kez dead alien'a gidin ve onunla konuşun. Creature's engraving leri alın. Map room'a gidin. Creature's engraving'i diğer rodlara yaptığımız gibi panele kullanın. Şelalenin yanındaki kıyıya gidin. (Maggieii kurtardığınız yer). Eye part'ı alın. Cathedral spire'a gidin. Machine room'a gidin (Konsollu olan.). Animeyşın seni özliyeceğim.Tomb Spire'a gidin. Brink'in olduğu platforma gidin. Eye part'ı Brink ile kullanın. Brink orada değilse onu bulun. Animeyşın I love you...Eye part'ı relic'teki slot ile kullanın. Eye part'ı alın. Aynı hareketi bir daha yapın ve bu sefer eye part ve crystalleri alın. Cathedral spire'a gidin. Console'a tıklayın. Glowing crystalleri boş slotlarla kulanın. Eye part'ı gap ile kullanın. Oyunun burasını save edin çünki 2 değişik bitiş ile karşı karşıyasınız. Maggie ile konuşun. Animasyon lütfen gitme...Burada seçiminizi yapacaksınız. Maggie'ye glowing crystalleri kullanacaksınız yada kullanmayacaksınız. Light bridge'e gidin. Light bridge'i kapatın. Animasyon, hayıııır. Light birdge'i tekrar çalıştırın. Light bridge'e tıklayın. Eye'a tıklayın. Portal'a tıklayın.Hayır animasyon bitme, ölme lütfeen. İşte DIG bitti. Güzel bitti ama. Aynı ünlü bir düşünürün dediği gibi. "Güzel biten her şey güzel yaşanmıştır...". Sıra ufak bir hesaplaşmada. Yaaa Emin bey. Hayat o kadar kolay değil. Oturduğun yerden genellemeler yapmakla, boş atıp okuyucuyu kandırmakla, koskoca Timur Çataklı'nın adını kulanarak kendi reklamını yapmaya çalışmakla olmaz bu işler. Benim girişlerime kurban ol sen. Girişlerim sen tatmin etmiyor belki ama bu bitişimi herhalde hiç unutmayacaksın.

Timur "The Best" Çataklı

Firma: LUCASARTS (ADVENTURE)

Sistem: CD-ROM 8 MB RAM - VGA Min. PC 386

Karar: %90

BİLGİSAN Bilgisayar

OPTIMA PC

◈CD-ROM PLAYER 2x,4x,6x
◈SES KARTI SB16,SB32
◈MULTIMEDIA PAKETLER
◈BİLGİSAYAR MODEL YÜKSELTME (Upgrade)
◈HER TÜRLÜ OYUN,EĞLENCE,
REFERANS, ANSİKLOPEDİ,
YABANCI DİL EĞİTİM CD'LERİ

GAME-SHOW İzmir Yetkili Bayii...

1382 SOK. NO:31/B LOZAN, İZMİR
TEL: (232) 422 30 92 - 422 39 89 FAX: (232) 422 30 92

Neden? Oyun firmaları neden böyle oyunlar yaparlar ? Bu oyunu aldığımdan beri gündüzüm geceme karıştı,gözlerim bozuldu,düzenim yıkıldı... Acaba Domark yöneticileri insanların zamanını öldürmekten zevk mi alıyorlar ? Biliyorum "bu oyunu oynamak zorunda değilsin." diyeceksiniz ama eğer o kadar kolay olsaydı bir ayda yirmi kilo almazdım.Neyse oyuna artık

nesnel olarak bakalım. Yine Domarks, yine harika bir oyun.Oyun en az DX-486,8 MB RAM,2X CD-ROM istiyor.

Oyuna ilk girdiğimizde karşımızda şu seçenekleri görüyoruz:

Englısh game: İngiliz ligi
Scottısh game: İskoçya ligi
Restore game: Kaydedilmiş oyuna devam etmek
Change directory: Oyunu install ettiğiniz directory'yi değiştirmek
Delete game: Save edilmiş oyunu siler
Hall of fame: Skor tablosu
Data disk: Yeni çıkacak ürünlerle ilgili

Herhangi bir ligi seçerek oyuna başlıyoruz.Adımızı yazıp, takımımızı seçtikten sonra şampiyonluk için mücadele başlamış oluyor. Eğer 'Done'a basarsak maça giriyoruz. 'Competıtıon Info'yu seçtiğimiz takdirde ligleri ve kupaları inceleyip bilgi toplayabiliyoruz. Bu menü altındaki 'Player Tables'dan da oyuncular hakkında bilgi alabiliyoruz.

Squad Detaıls: Bu ekranda oyuncuların listesiyle karşılaşıp bazı seçenekleri kullanabiliyoruz.Bunlar:

-Playing position: Oyuncuların listede yetenek,değer vb şeklinde sıralanmasını sağlıyor.

-General info: Klüb hakkında genel bilgilere buradan ulaşabiliyoruz.

-Transfers ins/outs: Yaptığımız transferler hakkında bilgi alabiliyoruz.

-Match Tactics: Taktik ayarları. (Burada takım kaptanını da seçebiliyoruz.)

-FA Carlıng Premiership: Lig hakkında bilgi.

-Opposition Squad: Rakip takımın oyuncuları.

-Previous Meeting: Rakibimizle yaptığımız son karşılaşma.

-Previous Match: Son yaptığımız maç.

-Fixtures&Results: Fikstür ve sonuçlar.Buradan hazırlık maçı da ayarlayabiyoruz.

Oyunculara gelince;burada oyuncunun kontratı ile ilgili bilgiler alabilir, oyuncuyu kiralık veya satılık listesine koyabilir hatta kafanızı fazla bozarsa free transfer ile klüpten atabilirsiniz.

Championship

Ayrıca bu ekranda oyuncular hakkında bilgiler de bulursunuz:
Aggression: Sertlik
Determination: Hırs
Influance: Tecrübe
Marking: Markaj
Pace: Sürat
Shooting: Adam vurma (Yoksa topa vurmamıydı?) Espri yapma. Ben TIM.
Tackling: Top kapma
Creativity: Yaratıcılık
Flair: Yetenek
İnjury Pronneness: Sakatlanma ihtimali
Off The Ball: Topsuz alandaki başarısı
Set Pieces: Boş alan yaratma
Passing: Yemek yapma(!)

Ve özel olarak başka hiçbir yerde bulamayacağınız tecrübe eseri bilgiler:
-Bazı ülkelerde transferler belirli bir tarihde sona erer.(Hollanda=12-1-96 Almanya=1-3-96 , İtalya=9-11-96 , İspanya=1-1-96)
-2-3-5 taktiğini uygulayın
-İngiltere liginde oynar sanız Manchester United'ı seçin-Flowers, Jones, Ferdinand ve özellikle Cantona'yı edinmeye bakın
-Bir iki oyuncu daha ekleyip paralarını kendinize almanızı hırsızlık saymayın .
-Takım kaptanınızı tecrübesi (influence) en yüksek olan seçin.

Oyunun en etkileyici yönlerinden biri de oyuncuların ve takımların tamamen gerçek olmaları.Eric Cantona'dan Hakan Şükür'e bütün oyuncuların özellikleri ve futbol tarihleri gerçek. Bu da oyunu çekici kılan en önemli özelliklerinden biri.

Bu oyun gerçekten alanında harika ve kendine kaptırtıyor.Eğer siz de sınıfta kalmamak,anti-sosyal olmamak,yaşam düzeninizi bozmamak istiyorsanız bu oyunu almayın ama o zaman da çok şeyden mahrum kalacağınıza emin olabilirsiniz.

Nihad Koray
İskender 'İskoç' Tavukçuoğlu

Manager

THE SCROLL

Mısır ilginizi çeker mi? Sizi bilmem ama ben tuzlu ve yağsız severim! Neyse şakayı bir yana bırakalım (Ama gerçekten de tuzlu ve yağsız severim.). Daha önce L-3 ve Horde'u yazmıştım. (Horde teknik bir aksaklık yüzünden yayınlanamadı eğer isterseniz dergiden alabilirsiniz.) Neyse (iki oldu) bu seferki oyunumuzun adı The Scroll. Anlayacağınız gibi oyun Mısır,mumyalar, Mısır tanrılarıyla falan ilgili. Eğer bu tür şeyler hoşunuza gidiyorsa bu oyun epey hoşunuza gidebilir. Öncelikle oyun 11 disket, 386 ve 8MB ram istiyor. Oyunumuzun ilginç bir kaç özelliği daha var. Bunları da yazıyım:

-Oyunumuz son gelen diğer oyunlar gibi bir CD-RIP. (Bu arada SpaceQuest6 çıktı ve 49 disket!) Yani alışık olduğumuz gibi bir sürü kesinti var. Bir kere oyunu sesli oynamak istiyorsanız CD'de alıcaksınız. (O da bulursanız. . .) Çünkü oyunun sadece grafikleri 29MB yer kapladığı için konuşma ve sesleri diske almamışlar. Aslında müzikler var. Söyle açıklıyım; setup'ta sadece ses efektleri için ses kartı soruyor. Böyle olunca müzikleri duyabiliyorsunuz. Ama oyun ses kartınız olduğu için konuşmaları da sesli olarak vermek istiyor ve doğal olarak konuşma dosyalarını bulamıyor ve sizi uyarmak zahmetine bile katlanmadan konuşmaları olmuş sayıyor. (Anlayanlar parmak kaldırsın. Tamam anlamayanlar tekrar heceleyerek okusun.) Sonuçta ses kartınız olsa bile setup'ta "no sound" diyeceksiniz. OK?

-Oyunu hard diske kopyaladıktan sonra setup'tan oyunu bir daha setup edin. Signos dizini CD-ROM sayılıyor sakın değiştirmeyin ve yine setup'da hard diske ve CD sürücüsüne oyunun (Signos) kayıtlı olduğu sürücünün ismini verin.

-Oyun sisteminizde kilitleniyorsa Setup'tan boot disk yapın.

-Şimdi oyunun en ilginç özelliğine gelelim. Bu oyun "Daughter of Serpents"ın yeni versiyonudur. Her halde o oyun tutmamış olmalı ki Psygnosis oyunun konusunu ve karakter yaratma ekranını değiştirip bir kaç yüz megabyte daha ekleyerek yeni CD versiyonunu yapmış. Ama nedense oyunun introsunu değiştirmeyi akıl edememiş. Ama bence bu versiyon daha iyi olmuş.

-Adventure oyunlarının en büyük sancısı olan ikon sistemi bu oyununda en büyük eksiği. Saçma ve net olmayan bir sistem yapmışlar. Bir eksisi de çok kolay olması ve DreamWeb gibi tam ısınmaya başlamışken zart diye bitmesi. Ama oyunun başındaki iki değişik karakterle başlama işi iyi olmuş. Bunu alınca gerçekten iki oyun almış gibi oluyorsunuz. Farklı karakter seçince oyunda herşey değişiyor. Yeni ekranlar, karakterler ve yeni bilmeceler. Bu ve de oyunun içindeki muhteşem

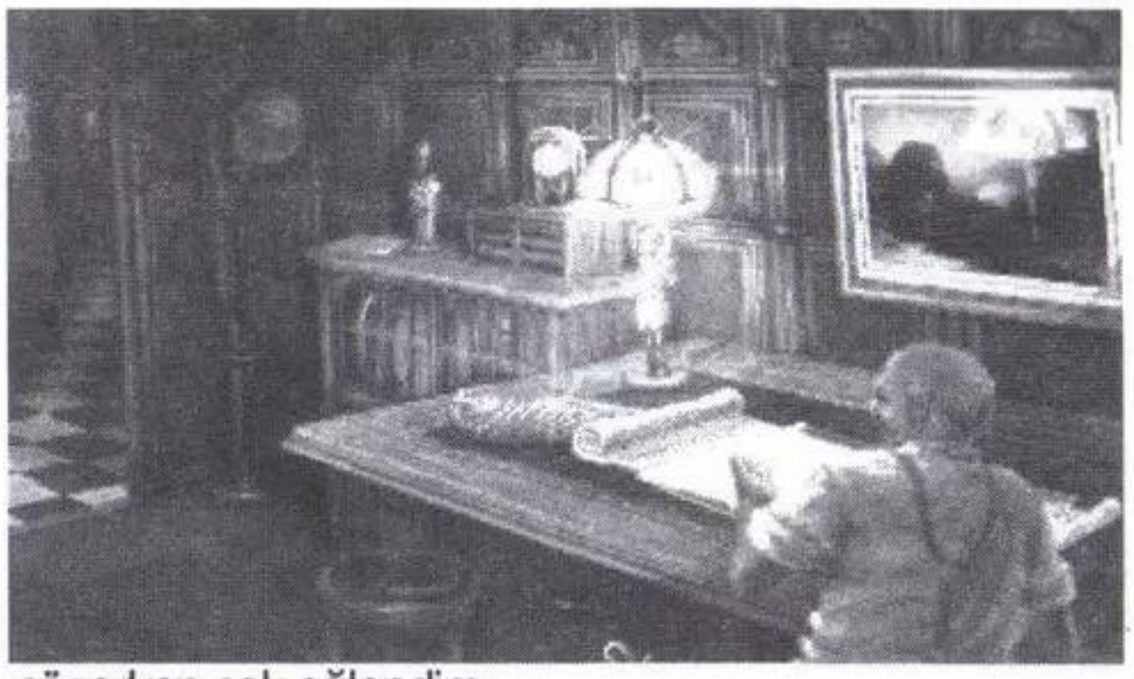
MISIR'IN LANETİ

HASAN EL SUADDİ:
Mısır'ın ilk turizmcilerinden. İpek yolu seyahatleri düzenleyerek zengin oldu. Süveyş kanalının açılmasıyla işleri bozuldu, elinde kalan develerin etlerini satmaya başladı.

MİRALAY KEMAL BEY:
Duraklama dönemi sırasında Mısır'a vali atandı. Göreve başlar başlamaz kendini Mısır'lı kadınların kıvrak vücutlarına ve egzotik danslarına kaptırdı. İskenderiye iskelesinde kıskanç bir koca tarafından bıçaklandı.

MAHMUD AKBAR:
Bir zamanların kahvehaneler kralı. Yemen kahvesi diye yutturduğu ürünleri sayesinde firavunlar kadar zengin oldu. Akıllı yatırımlar yaparak McAkbar adlı kahvehane zincirini kurdu. Coca Cola ve Pepsi'nin yaygınlaşmasıyla iflas ve intihar etti.

animasyonlar (2 ya da 3 tane morphing transform adlı animasyonlar.) oyunun artıları.
-Icon sistemine gelince ben sadece işinize yarıyacak kısmını anlatacam. Şimdi ekranda gördüğünüz dönen Ankh pointeriniz. (Ankh: Mısır Haçı.) Oyunun en salak tarafı garip bir hareket sistemi olması. Yani bazen arkanıza dönünce öne dönmek için ileriye bazen de ekranın altına clicklemeniz gerekiyor. Yani artık deneme yanılmayla ilerliyceksiniz. (Her halde yürüme iconunu tanırsınız. . .) Şimdi, oyunda hareket eden el gördüğünüz yerden bir şey alabilir ya da kullanabilirsiniz. Eşyayı alınca sağ alt köşeyi clickleyip inv. ekranına gelin ve sağ tuşla eşyayı bırakın. Eşyaları almak için sol butonu kullanın. Bu arada cisimleri (cisim-eşya hemeyse) sol tuşla kullanın. Göz ikonuyla bakabilir; doğan-batan güneş ikonundan zaman geçirebilir ya da uyuyabilirsiniz. . .
-Unutmadan bir şeyi okumak için sol alt köşeye clickleyin.
-Ekranın altına clickleyince gelen ekran hiç bir işinize yaramıyor.
-Sağolsun programcılar yazıları rahat okuyalım diye yazı ekranlarının 640*480 yapmışlar.
-Yazı derken inv. 'de sonradan alacağınız bir kitapta İskenderiye'yi tanıtmışlar, ayrıca Mısır'la ilgili birkaç okuyacak şey bulabilirsiniz. Unutmadan bu kitaptaki son seçenekle (ziyaret edilecek yerler) ne alakaysa options ekranına geliyorsunuz.
-Options ekranında save,load ve quit edebilir; olmayan sesleri açıp kapatabilirsiniz. Son olarakta animasyon hızını ayarlayabilirsiniz. (F=hızlı,S=yavaş) Aslında burada sadece saniyede geçecek piksel sayısını ayarlıyorsunuz (-muş). Yani yavaş çalışıyorsa buraya bir uğrayın. Güzel şu ana kadar 529 kelime kullanmışım.
Evet artık oyuna geçebiliriz. Dediğim gibi bir kimyacı,bir de mısırcı!? (unuttum valla. . . Yani hiyeroğlifle (!!????) bir herif işte. İdare ediverin. . .) karakter var. Bence önce şu hiyeroglifçi herifle başlayın. (Hem kolay hem de kısa sürüyor.) Böylece oyuna alışırsanız. Bitirince oyunudan çıkın ve tekrar girip kimyacıyla devam edin. (Yoksa oyun sapıtıyor.) VE SAKIN ÇÖZÜME BAKARAK OYNAMAYIN!!! Yoksa karışmam. Ben



çözerken çok eğlendim. . .
-Şşişşt! Hoop! Buraya bakın! Az kalsın unutuyordum. Konuşurken koyu yazıları seçerek onu sorabilir, yapabilir ya da söyleyebilirsiniz. Eğer yazanı yapmamak için seçenek yoksa sağ tuşu clickleyin. . . Ayrıca inv. 'de günlüğünüze bakarak yapıcaklarınızı ve adamımızın olaylar hakkındaki görüşlerini okuyabilirsiniz efendim. Saygılar. . .
Neyse şimdi huzurlarınızda çözüm. . . . . (#=click)

EGYPTOLOGIST:

Evet şimdi sizin takıldığınızı düşünerek yazıyorum ve hiç birşey anlatmıyorum. Otele girin. Ordaki adamla konuşun. Verdiği mektubu alıp okuyun. T. Cook'a gelin. (Otelden aşağı.)Adamla konuşun. Parayı adamın eline #. Harita ve kitapçığı alın. (Kitaptan save/load edebilirsiniz.)Haritadan müzeye gidin. (İnv. 'de haritanın üzerine #.)Büyük kapı gibi görünen taşı bulun,bakın. Yandaki kapıdan girin. Prof'la konuşun. Towa'ya gelin. (Cafe'den 2 geri.)Adamla konuşun. Kalıntılara bakmak isteyin. Hepsini inceleyin. Fiyat sorun ve pazarlık yapın. T. Cook'a gel. Adamla konuşup seyahat çeki isteyin. Letter of Credit'i adamın eline #. Çeki alın. Towa'ya gelin ve adamın eline çeki #. Verdiği şeyi alıp müzeye gelin ve Prof'un eline aldınız şeyi #. Otelin cafesine gelip saate #. Prof'la konuşup öğrendiklerini size söylesini söyleyin. (Summarise my fi. . .)Scroll'a bak. Scroll'un sol,orta

III. RAMSES: Tarihin kaydettiği ilk metalcilerden. Aynı zamanda metalci selamının da mucidi. Çok genç yaşta, saray korosunun şefi tarafından zehirlendi.

NERİMAN EL YAMAN:

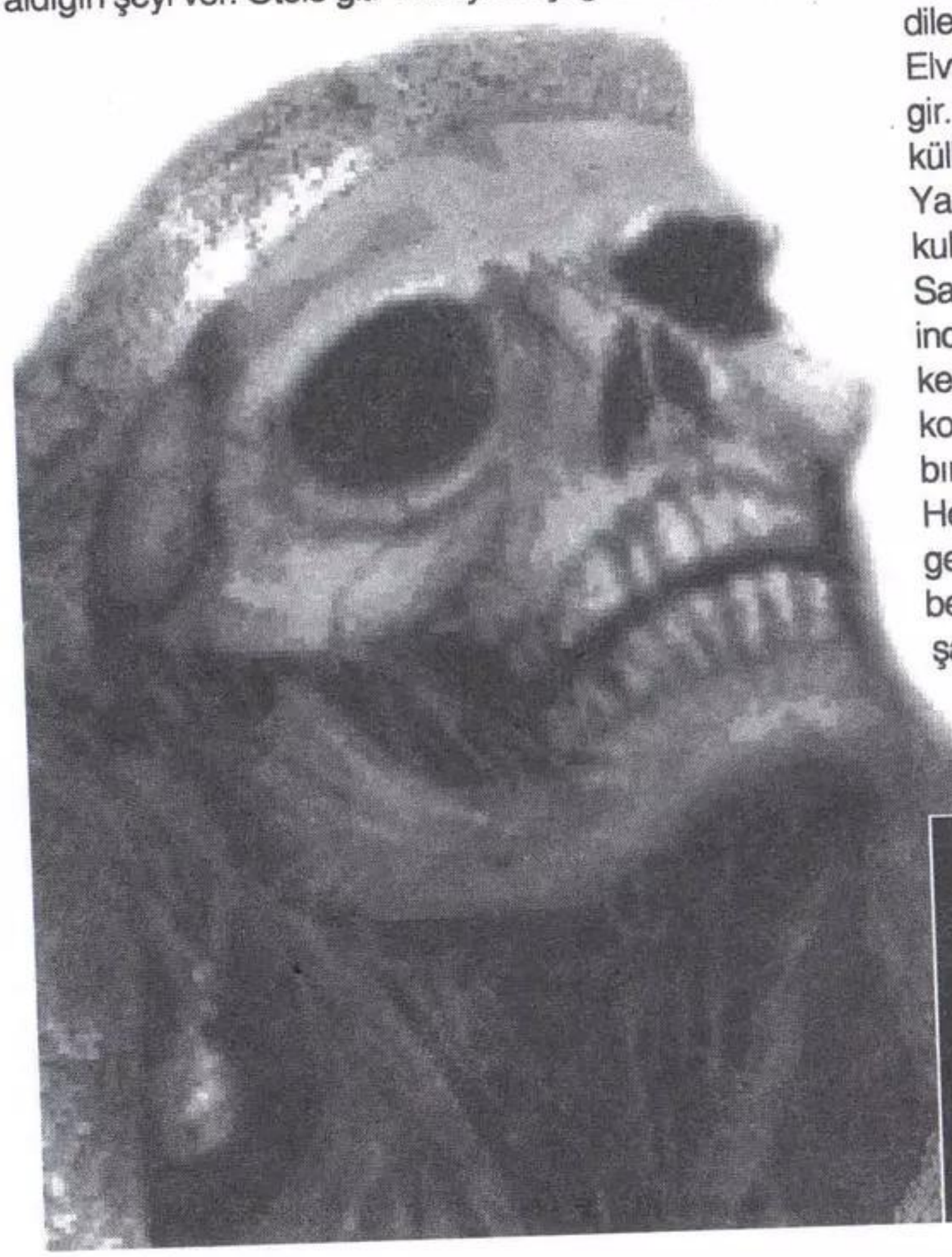
Padişahın gözdelerinden. Göbek dansındaki maharetinin ünü saraya ulaşınca padişah tarafından Mısır'dan Istanbul'a getirtildi.Haremdeki rekabete dayanamayınca yaşlanmasının da etkisiyle gözden düştü, bugün Karaköy olarak bilinen yerde kendi şirketini kurdu ve vergi rekortmeni oldu.

kere konuş. Uyuyun. Aşağı inip adamla konuşun. Prof'a gidin. Mükemmel animasyonları izleyin. Polise gördüklerinizi anlatıp yeşil dosyayı alıp okuyun. (Kağıdın sağ altına basıp sayfa değiştirin.)Müzeye gidip girişdeki adamla konuşun. (2 kere)Parayı adamın eline #. (3 kere.)Bu ekrandan çıkıp tekrar girin. Anahtarları alın. Dolapları açıp 4 tane eşya alın. (Ekrana farklı yerlerden girin.) Taş kapıya git. Yazıyı oku. Put them in. . ,Say it now. Kapıdan girip ilerleyin ve ayini izleyin. Haritadan Cameron'a gel. Adamla konuşup yeni şeyler bulduğunuzu söyleyin. SOLDAN gidin. İleri gidin. Sağ. Hemen Scroll'a #. Onu da ateşe #. Gerçekten mükemmel bir animasyon ve FINISH! Oyundan çıkıyorsunuz. . . 788 kelime. İyi!Şimdi:

OCCULTIST:

Otele girin. Adamla 2 kere konuşun. T. Cook konuşun parayı adamın eline #. Broşürleri ve kitabı alın. Cafe'ye gidin ve adamlarla konuşun. (2 kere)Soldan gidin. Öndeki adamla konuşun. Catacomb'daki adamla konuşun. Towa'nın yanından girin. Adı Elvtis olan hoş hanımla konuşun. (heveslenmeyin bişey olmuyor.) Otele gidip uyuyun. Aşağı inip adamla konuşun. Mektubu alıp okuyun. Otelin kafesine gidin. Saate #. Elvtis gelicek. Sattığı şeyi itiraz etmeden kabul et. T. Cook'a git. Adamdan seyahat çeki iste ve letter of credit'i verin. Çeki alın ve otelin cafesindeki saate #. Çeki kadına verin. (Neresine clickleyiceğinizi kendiniz bulun. (Sapıtmadan!))Müzeye gidip Prof'a Elvtis'ten aldığın şeyi ver. Otele git. Yat uyu. Aşağı in ve adamla konuş. Mektubu oku. Cafe'ye git. İçerideki adamla konuş. Elvtis'le konuş. (Emin değilim. Ben Efe'yim. O patron. Pardon!Yani Elvtis'le konuşup konuşmadığımızı tam hatırlamadım. Olmuyorsa yanlış hatırlayıyorumdur. Rezil olduk!)Müzeye git ve girişteki herifle konuş. (İki kere.)Prof'un odasına git. Kapı kapalı. Girişe dön. (Lobi yani) Herifle yine konuş. Para ver. (Bu arada paranız ka!mazsa T. Cook'tan nakit alabilirsiniz.)Anahtarı alın. Prof'un odaya girin. Yeşil dosyayı alın ve okuyun. Acıktım! Bişeyler yiyip geliyorum. Yazıdan ayrılmayın oyarım!. . . . . İşte geldim!Saat 0:04 yarın 8'de kalkıcam. Kursa gidicem. Uykum var. Ama neyseki az kaldı. (Kimi kandırıyorum!) Cafeye gidin ve kapıdan girin. Orda bir oyuk olucak. Orayı #. Kapı açılır. Elvtis'e dosyayı verin. Sağa gidin. En soldaki şişeyi alın. 2 tübü inceleyin. Isıtın. Elvtis'le konuşun. Catatomb'a gelin. Adamla konuşun. Adam elini uzatınca parayı adamın elinin biraz üstüne #. Towa'ya gidin. Konuşun. Eşyalara bakın ve fiyat sorun. Satın alın. (3 altın. Eğer paranız varsa adam otomatikman veriyor. Yoksa T. Cook'tan alın.) O malzemeyi alın. Cafe'deki labratuara (tamam tartışılır!) gidin ve mavi tübe o aldığınız şeyi koyun ve ısıtın. Karışım bir tübe dolar onu alıp yeşile koyup ısıtın ve bir torba alın. (sağda) Sonra sağdaki tübü tekrar ısıtıp işlemi tekrarrlayın. Torbalar bitince Elvtis'le konuşun. Kendiniz yapacağınızı söyleyin. (Söylemezseniz tobaları verin.) İçeri girin ve torbaları sırayla yakın. - siyah-turuncu-sarı. Cafeden 1 geri. En sağda bir dilence var. Konuş ve elindeki bütün paraları ver. Elvtis'le konuş. Sola git. Yeşil kepenkli yerdeki kapıya gir. İleri. Dosyayı al ve oku. Kapıdan gir. İlerle. İpi ve küllüğü incele. (Koltuktaki ipi.) Sağ alttaki taşı #. Yanındaki ipi #. Elvtis'le konuş. Aşağı inin. 3 ileri. Tozu kullanmayı kabul et. (Vahşet isteyenler adamı #.) Sağdan ilerle. Tören yerine gel. Taşın alt ve üst kısmını incele. (Dikkatli olun biraz küçük bir # alanı var.) 2 kere sol. Taşa 2 kere #. 2 sağ. 2 geri. Yaratıkla 2 kere konuş. (Burda kurgu çok güzel.) Sonunda serbest bırakmaya karar veriyouz. Lambayı al. (Ya da fülüt. Her ne ise. . .)Tören alanına gel. (Sakın taşın oraya gelme! Elvtis'in yanına gel.) Lambayı ekrana bırak ve bekle. . . . . THE END! Yeeee! Bitti! Engin kız koş şampanyaları getir! Timur, Mert, Mac siz de boş durmayın sevinin!!! (Uykum kaçtı iyi mi?) Eğer bir tavsiye isterseniz alın. Hadi size iyi günleeeer. . . .

The Turtle



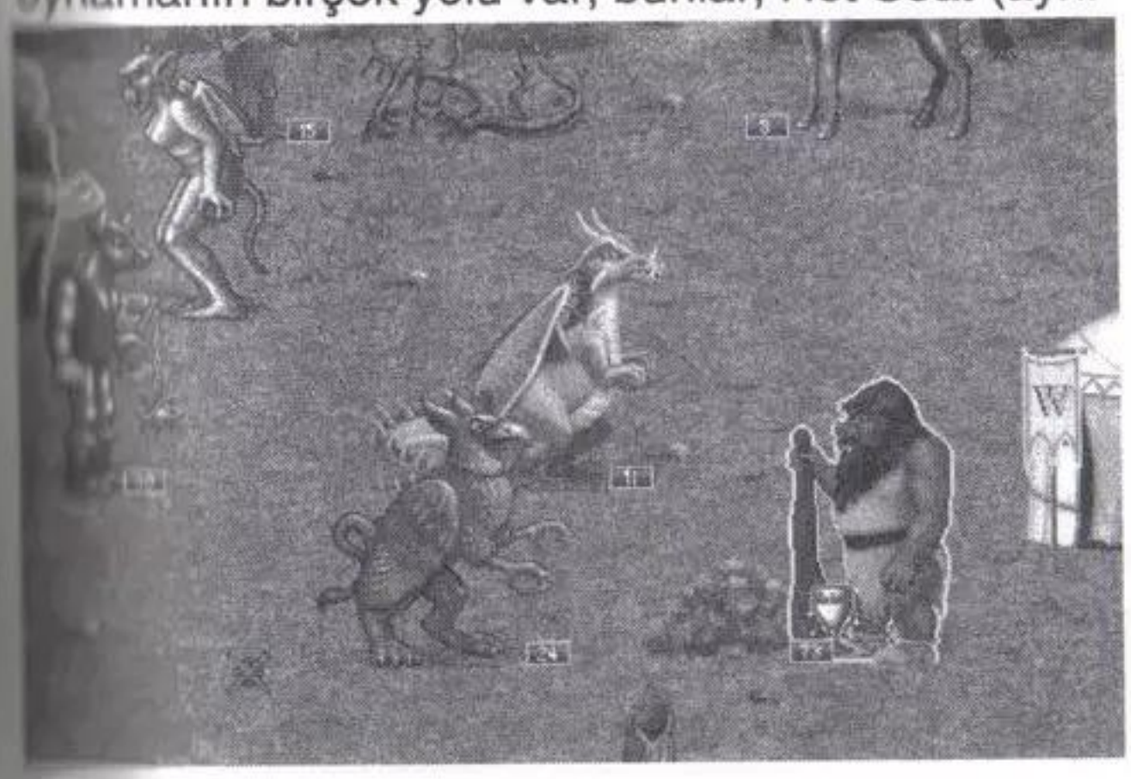
Firma: PSYGNOSIS (ADVENTUREI)

Sistem: 11HD - 30MB HardDisk, 8 MB RAM - VGA, Min. PC 386

Karar: %82

Heroes of Might&Magic

Ooooo, en sonunda derginin en baba Pc'sini ele geçirmemize yarayacak bir oyun gelmiş Çalık. Gel, biz bunu açıklamak bahanesi ile 5-6 gün makinanın başından kalkmayız.
Hero's Of Might & Magic Civilzation'a benziyor. Kafanızda oyunun şekli biraz canlansın diye verdim bu örneği, yoksa tıpatıp Civilzation'a benzemiyor. Oyunumuz High-res grafikli FRP karakterleriyle bezenmiş İYİ (harbiden) bir strateji. Rakip yani Computer'ün yapay zekası çok iyi ayarlanmış. Campaign'lerde artan zorluk derecesi ile oyundan bayağı zevk almanızı sağlıyor.
Menülere gelince;
STANDART GAME: Alıştırma bölümüdür. Burada istediğiniz senaryoyu seçip, zorluk derecelerini belirleyip Campaign Game ısınma turlarına başlayabilirsiniz.
CAMPAIGN GAME: Birçok senaryo vardır. Size verilen görev bölüm başında açıklanır. Bazen bir kasabayı ele geçirmek, bazen bir defineyi bulmak, bazen de tüm rakiplerinizi yok etmek görevleriniz arasındadır. Ama bir senaryoyu bitirmeden başka bir senaryoyu oynayamıyorsunuz. Senaryolar sırasıyla.
MULTI-PLAYER GAME: 2-4 arası oyuncu ile oynanır. Oyuncular birbirlerine üstünlük sağlamaya çalışır. Eğer dörtten az kişi ile oynuyorsanız şansa çok ihtiyacınız olur. Çünkü bilgisayarın kontrolündeki hero'ların kime saldıracağı belli olmaz. Oyunu birden fazla oynamanın birçok yolu var, bunlar; Hot Seat (aynı bilgisayarda), Network, Modem ve Direct Connect (iki bilgisayarı kablo aracılığı ile birbirine bağlayarak oynayabilirsiniz).



İlk bölümlerde oyuna bir hero ve bir kale ile başlanır. Bu aşamada asker sayınız az olduğu için çevredeki herhangi bir gücün korumasında olmayan hazine, tahta ve çeşitli madenleri toplamak daha avantajlı. Hero'nuzun her turn'de gidebileceği yer sınırlı, bu yüzden gitmeniz gereken yerlerin öncelik sırasını iyi belirleyin. Başlangıç paranız 10.000 altın ve her ırk için değişik sayıda madenler. Bu madenleri ve paranızı kullanarak kalenizi geliştirmeniz gerekli. Her turnde ancak bir bina yapabilirsiniz. Hero sayınız en fazla 8 olur. Her hero 2500 altına mal olduğu için yeni bir hero yapacaksanız zamanlamanızı iyi ayarlayın. Yapılacak işler bittikten sonra kum saatine basarak diğer ırkların sırasını bekliyorsunuz. Bu şekilde 7 günü geçirdikten sonra pazartesi günü kalenizdeki nüfus artacak, bu yeni askerler demek. Bu askerleri almak için tekrar kaleye döneceksiniz, bu yüzden başlangıçta kaleden fazla uzaklara gitmemekte fayda var. Kalenizdeki binaları yaparken belli bir sıra izlemek zorundasınız. Mesela Knight ; Archery range'i hemen inşa edebilir, fakat Blacksmith yapmak için önce well yapılmalıdır, Armory için taverna olmalı, Jousting arena ve Cathedral içinde Blacksmith ve Armory yapılmış olmalı. Bazı binalar her ırk için aynı görevi görür. Bunlar; **Mage guild:** Kademe kademe 4 kattan oluşur. Her kattan sonra öğrendiğimiz büyülerin sayısı ve gücü artar.
Thieves guild: Diğer ırklarla sizin kale sayısı, hero sayısı, elde ettiği madenlerin sayısı arasında karşılaştırma yapabilmenizi sağlar. Buraya girdiğinizde gördüğünüz bayraklar 4 değişik ırkı temsil eder.
Tavern: Kaledeki askerlerin moralini düzeltir.
Shipyard: Gemi inşa edebilmek için önce Shipyard yapılmalı. Yeterli sayıda para ve tahtanız varsa aynı turn içinde geminizi de yapabilirsiniz. Gemiye inip binerken, hero'nuz bir adım bile atmış olsa o turn'deki hareketlerini tamamlanmış olur.

ORDUM OLACAKSA BUNLARDAN OLSUN.

DRAGON:
Severim kendilerini, taa Double Dragon'dan beri. Bi kere büyüden etkilenmiyor. Sonra nefesi çok pis kokuyor, hoh dediği adamı biçiyor. Mor olması dezavantaj.

GRIFFIN:
Kartal desem değil, köpek desem değil, bir garip ucube. Yazık aslında. İyi de çalışıyor. 50 tanesini bir araya getirirsen her türlü birliğe kafa tutar. Uçması bonus.

PHOENIX:
Sıcak, sımsıcak, hatta bayağı ateşli. Beni yak, kendini yak, herşeyi yak. 41 dereceyle yataklara düşmüş. Kısacası elinizde sigarayla falan yaklaşmayın. kavurma Kurban Bayramı'nda yenir.

MINOTAUR:
Erkek, yeşil persil adamının grisi. Gerçi biraz yavaş hareket ediyor ama yakaladımı, koyuyor, oturtuyor. Severim.

PALADIN:
Biz zamanında bunları Haçlı Seferleri'nde az yenmedik. Ama görmiyeli çok güçlenmişler. İyiler, ama ülkemizin sosyo-politik yapısına ters düşüyorlar. Kafir.

HYDRA:
Yedi Kocalı Hürmüz, altı kafalı canavar. Altı yöne birden geçiriyor. Ama altı kafa taşımak zor olduğundan biraz yavaş hareket ediyor.

	BİNALAR	IRKLAR	ATAK	DEFANS	FİYAT
WARLOCK					
	CAVE	CENTAUR	3	1	70
	CRYPT	GARGOYLE	4	7	200
	NEST	GRIFFIN	6	6	300
	MAZE	MINOTAUR	9	8	400
	SWAMP	HYDRA	8	9	800
	B.TOWER	DRAGON	12	12	3000
BARBARIAN					
	HUT	GOBLIN	3	1	40
	STICK HUT	ORC	3	4	150
	DEN	WOLF	6	2	200
	ADOBE	OGRE	9	5	300
	BRIDGE	TROLL	10	5	500
	PYRAMID	CYCLOPS	12	9	1200
SORCERER					
	TREE HOUSE	SPRITE	4	2	50
	COTTAGE	DWARF	6	5	200
	ARCHERY	ELF	4	3	200
	MEADOW	UNICORN	10	9	500
	RED TOWER	PHOENIX	12	10	1500
KNIGHT					
	T.HUT	PEASANT	1	1	20
	BLACKSMITH	PIKEMAN	5	9	150
	ARMORY	SWORDSMAN	7	9	250
	ARENA	CAVALARY	10	9	300
	CATHEDRAL	PALADIN	11	12	600
DİĞERLERİ					
	TENT	NOMAD	7	6	-
	CAMP	ROGUE	6	1	-

Well: Bir hafta içinde her binadan iki tane fazla asker çıkartmanızı sağlar.

BÜYÜLER

1-SAVAŞ BÜYÜLERİ

Curse: Rakibin vuruş gücünü azaltır.
Protection: Bize yapılan vuruşları etkisini minimuma indirir.
Haste: Birliklerimizin savaş alanındaki haraket kabiliyetini artırır.
Slow: Rakip hareket kabileyetini sınırlar.
Turn Undead: Sadece ölülere karşı etkilidir. Zombi birliklerini yok eder.
Cure: Bize yapılan tüm kötü büyüleri bozar.
Berzerker: Oyundaki en önemli büyülerden biri, yaparken zamanlamanıza çok dikkat etmeniz gerekir. Büyü yaptığınız rakip birlik kontrolden çıkar yakınında kim varsa ona saldırır bu kendi birliği olsa dahi veya boş hamleler yapar.
Paralyze: Rakibi felç eder, ancak savaşı seyreder.
Blind: Rakibi kör eder, savaşı bile seyredemez.
Teleport: Birliğinizi istediğiniz bir yere ışınlar.
Storm: Savaş meydanında fırtına çıkartır. Alandaki tüm birliklere hasar verir.
Anti-Magic: Sizi kötü büyülerden korur.
Dispel-Magic: İyi, kötü tüm büyüleri ortadan kaldırır.
Armageddon: Büyülerin şahıdır. Savaşa katılan tüm birliklere zarar verir. Asker sayısı çok, birlik sayısı az olan bir komutanınız varsa bu büyü sizin için idealdir. Aksi takdirde ne sizden, ne de rakipten ordu kalmaz.
Fireball: El bombasının o tarihteki adı buymuş.
Resurrect: Savaşta ölen belli sayıdaki adamınızı hayata geri döndürür.
Meteor Shower: Maximum 3 gruba aynı anda yapılabilen bir atak büyüsü.
Lighting Bolt: Seçilen bir gruba yapılan atak büyüsü daha.

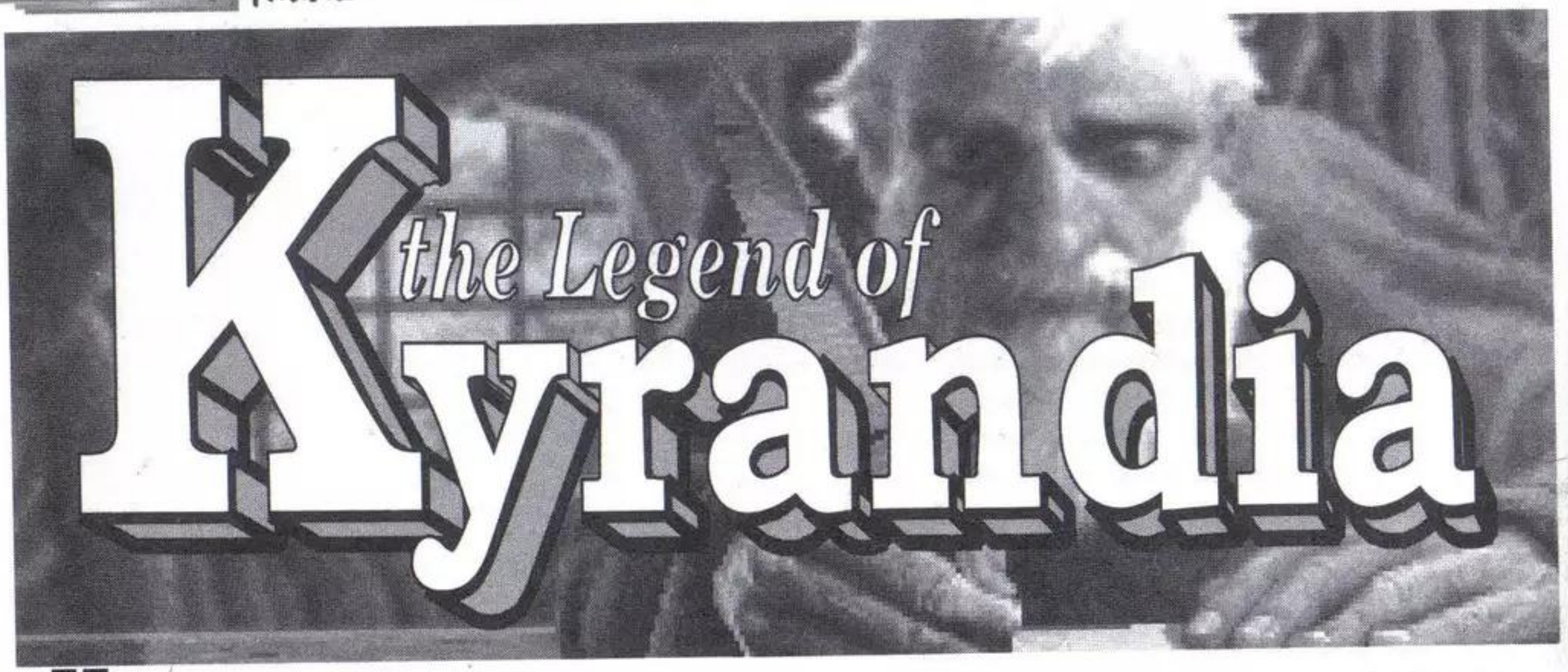
2-DİĞER BÜYÜLER

View artifacts: Haritada kahramanlarınızın işine yarayabilecek eşyaların yerini gösterir.
Summon Boat: Deniz kıyısındaki kahramanınıza taksi gemi çağırır.
View Resources: Haritada madenlerin yerini gösterir.
View Towns: Kasabaların yerini gösterir.
View All: Tüm haritayı açar, herşeyi görürsünüz.
Dimension Door: Kahramanınızı belli sınırlar içinde ışınlanmasını sağlar. Üst üste birkaç kez kullanarak bir turn içinde uzun mesafeler alınabilir.
View Heroes: Tüm haritadaki hero'ların yerini gösterir.
Town Gate: Hero'nuzu en yakındaki kale veya şehre ışınlama.
View Mines: Haritada ana madenlerin yerini gösterir.
Identify Hero: Tüm hero'ların emrindeki asker sayısını gösterir.

Birliklerimizin gezdiği alanda Castle ve Town'lar dışında yararlanılabilecek mekanlar da var. Bunlara da kısaca bir değinecek olursak;
Skeleton: Çölde bulunurlar ve içlerinden faydalı şeyler çıkar. Tabi buralara bizden önce kimse uğramamışsa. **Daemon Cave:** Ne çıkacağı belli olmaz (iyi veya kötü) onun için dikkat!
Shipwreck: Hayaletlerin bulunduğu iki mekandan biri. Eğer hayaletleri alt edebilirseniz, çıkacak faideli eşyalardan yararlanabilirsiniz. **Graveyard:** Nam-ı Türkçesi mezarlık. Bu da hayaletlerin buluduğu ikinci yer. Aynı shipwreck gibin.
Fountain: Bir sonraki battle'da şans getirir.
Gazebo: Experince artışı sağlar. **Statue:** Buraya uğrayan grubun moralini yükseltir. Bunun bir benzeri de denizlerdeki şamandıralardır.
Oyun içinde bizim bulduğumuz taktikleri de sizle paylaşalım dedik;
◆ Eşyalar oyunun kaderini değiştirebilecek kadar kıymetli onun için bunları gözünüz gibi koruyun, rakip hero'lara sakın kaptırmayın.
◆ Savaşta yavaş yürüyen birlikler (örnek swamp) Hangi hero'nuz komutasında ise o hero'nun yürüme gücüne azaltır. Hero'nuzun resminin yanında bulunan sarı bar onların yürüme gücünü gösterir.
◆ Yaptığınız büyülerin gücü büyücünüzün kuvvetli olmasına yani spellpower'ına bağlıdır. Mesela Spellpower'ı 1 olan bir knight Armageddon büyüsü yaparsa 50 hasar verirken 25 Spellpower'ı olan bir büyücü 1250 hasar verebilir ki bu da karşı koyulmaz bir güç demek.
◆ Armageddon büyüsü yapmadan önce birliğinize Anti-magic yapmayı ihmal etmeyin.
◆ Savaş anında saldırıya ilk uğrayacak birliğiniz okçularınızdır.Onları korumak için savaşa başlamadan önce okçularınızı güçlü birliklerinizin arasına koyun.
◆ İki veya ikiden fazla kişiyle oynadığınızda bunun bir oyun olduğunu unutmayın. Ah!!! Çalık niye vuruyorsun, tamam tamam ilk önce sana saldırmayacağım. Ya işte böyle bu taktikler uzar gider. Oyunu ana hatlarıyla anladığınızda siz bunlardan daha iyilerini bulursunuz. Ama size asıl tavsiyemiz Heroes of Might & Magic'i almanız. Kesinlikle pişman olmayacağınıza garanti verebiliriz.

ONUR ÖZGÜR&ALİ ÇALIK

ÜMRANİYE
BİLGİSAYAR
COMMODORE 64, AMIGA 500-600-1200, PC, SEGA,
SEGA MEGA DRIVE, GAME BOY, GAME GEAR,
SUPER VISION, SUPER NINTENDO
ALIM, SATIM, TAKAS, TAMİR OYUN VE YAN ÜRÜNLERİ
AMİGA VE PC'DE EN SON OYUNLAR
ÜCRETSİZ LİSTE GÖNDERİLİR,
SEHİR DIŞINA KARGO İLE SİPARİŞ GÖNDERİLİR.
ALEMDAR CAD. ÜMRANİYE ÇARŞI
MAHMUTOĞULLARI İŞHANI NO:53/4
TEL: 0 216 316 87 52
DİKKAT! PAZAR GÜNLERİ DE AÇIĞIZ! DİKKAT!



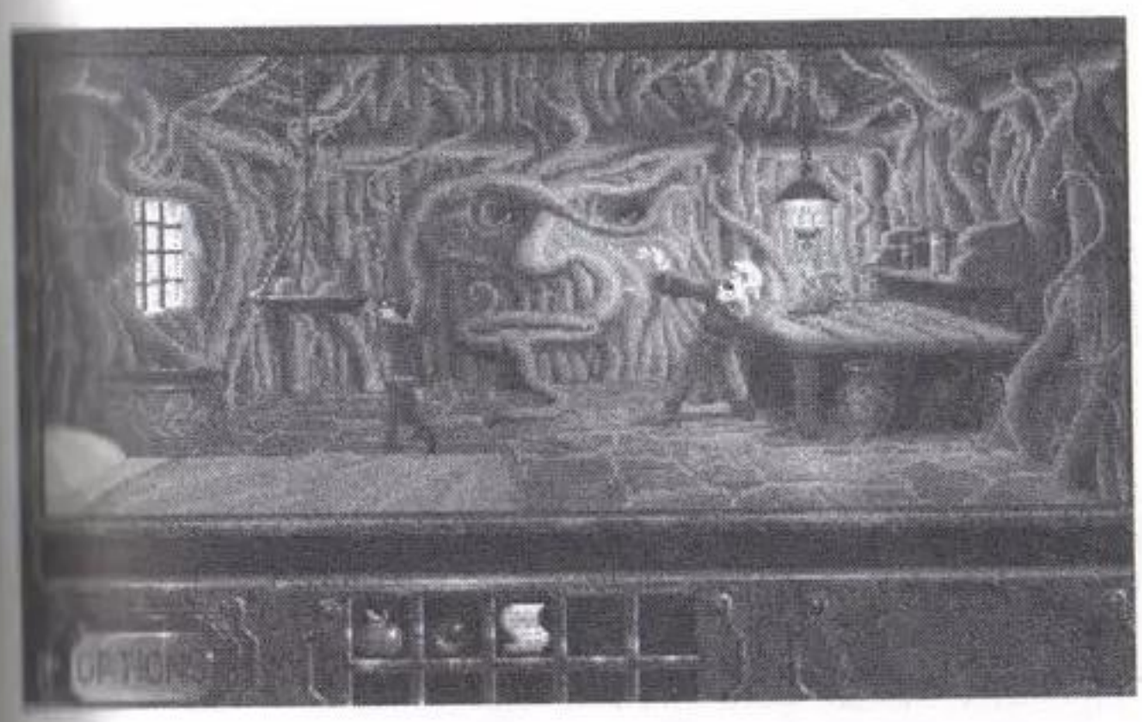
the Legend of Kyrandia

Üç, iki, bir yayındadız. Evet sayın okuyucular, pardon "muz". Bu sayıda yine klasik oyunları karıştırırkene, elime Legend Of Kyrandia geçti. Eh, belki bu oyunu hala oynamayanlarınız vardır diye size tam çözüm vermeyi düşündük. Efendime söyliim, şincik oyunumuzun konusunu biraz açalım, daha sonra çözüme geçebiliriz. Malcolm adında kötü kalpli, soytarı kılıklı bir büyücü varmış. Bir gün bu büyücü kral tarafından hapsedildiği yerden kurtulup, Kyrandia`ya kötülük saçmaya başlamış. Onun büyüsünün etkisiyle Kayrandia`daki iyi büyücülerin ve büyülerin güçleri azalmaya başlamış. Netekim, hiçbir büyücü onu durduramazken, Kallak adında kendi halinde yaşamakta olan bir büyücünün torunu bu iş için seçilmiş. İşte O`nun adı Brandon`mış. Hah işte o, hani bizim kullandığımız adam. Herneyse, işte biz Brandon`u kullanarak, Malcolm`u durdurmalıyız...

Eveeet... İlk amacımız kraliyet madalyonunu bulmak ve yıkılan köprünün arkasına geçmek. Başladığınız ekrandan masadaki notu, garnet`i, masanın altındaki testereyi alın. Kapıdan çıkmak için, ekranın altında çıkan oka klikleyin. Kapıdan çıkarken duvarda bir surat belirecektir. Bu, diğer krallıktan, yani toprak krallığından gelen haberi iletecektir. Diğer krallık yok olmak üzeredir, Kyrandia ve toprak krallığının yok olmaması için Malcolm`u bulup durdurmalıyız. Şimdi evden çıkın ve aşağı inin. İki ekran doğuya gidin. Burada yukarıdan düşen gözyaşlarınından birini, üstüne klikleyerek yakalayın. Bir ekran doğu, iki ekran güney, bir ekran batıya gidin. Burada Hermann`a köprüyü onarması için testere verin. Bir ekran doğu, üç ekran kuzey, bir ekran doğuya gidin. Güllerden bir tane alın. Bir ekran batı, bir ekran güney, beş ekran batı, bir ekran kuzeye gidin. Kyrandia Tapınağı`nın içine girin. Brynn ile konuşun. Brandon, Brynn`a büyükbabasının başına gelenleri anlatacak ve bir not bulduğunu söyleyecektir. Brynn notu ona vermenizi isteyince, dediğini yapın ve notu ona uzatın. Brynn bunun sihirli bir not olduğunu farkedecek ve üzerindeki büyüyü kaldıracaktır. Notta Brynn`ın Malcolm`u durdurmak için, Brandon`a yardım etmesi yazılıdır. Bunun için bizim kraliyet madalyonunu bulmamız ve büyü yapmayı öğrenmemiz gerekiyor. Brynn sizden gidip Lavender Rose denen bir tür gül bulmanızı isteyecektir. O`na elinizdeki gülü uzatın ve gümüş gülü alın. Bir ekran doğu, bir ekran güney ve bir ekran doğuya gidin. Burada ağacın kavuğuna gözyaşını yerleştirin. Merith size değerli bir taş bulduğunu söyleyecektir. O taşı almak istiyorsanız, Merith`i yakalamanız gerekir. Bunun için; dört ekran doğu, bir ekran kuzeye gidin. Marble`ı aldıktan sonra bir ekran doğuya gidin. Marble`ı eksik taşların yanına koyun. Silver Rose`u altarın üzerine koyun. Artıkın kraliyet madalyonu bizim oldu. Fakat daha madalyonun büyü gücü olmadığından, bir işe yaramayacaktır. Arık köprüye geri dönebilirsiniz. Hermann köprüyü tamir etmiştir. Hermann testerenizi aramaya gidince siz de karşıya geçin.

Bir ekran batıya gidin ve evin içine girin. Darm ile konuşun, sizden kalem isteyecektir. Evden çıkın, bir ekran güney, iki ekran batıya gidin. Yerden Acorn`u alın. Üç ekran doğuya gidin ve yerden Walnut`u alın. Mağaradan sonraki yerde yani buralarda, Pinecone çıkacaktır. Pinecone`u bulmanız gerekiyor, her zaman yeri değiştiği için size yardımcı olamıyorum. Pinecone`u bulduktan sonra Deadwood Glade denilen yere gidin. Yerdeki deliğe pinecone, walnut ve acorn`u atın. Buradan bir bitki çıkıp, size madalyonun sarı büyü gücünü verecektir. Üç ekran kuzeye gidin ve sarı büyüyü kullanın. Kuşun tüyünü aldıktan sonra gidip Darm`a verin. Darm size bir büyü yazacaktır, bu büyüyü ileride kullanacaksınız. Darm şimdi sizden doğum taşlarınızı mermer altara dizmenizi isteyecektir. Bunun için; mağara öncesi ve

sonrasındaki bölümden bulacağınız, onbir tane değerli taş gerekmektedir. Bir de bunun haricinde Sunstone denilen bir taş almanız gerekiyor. Sunstone için; bir ekran doğu, iki ekran güney, iki ekran güneye gitmelisiniz. Akarsuyun sonuna doğru klikliediğinizde Sunstone`u bulacaksınız. Şimdi diğer taşları da bulup ekranın altında Marble Altar yazan yere gidin. İlk önce Suntone`u tabağın içine bırakın. Daha sonra oyunu SAVE edip taşları sırayla deneyin. Çünkü oyuna her baştan başlayışınızda son üç taşın sırası değişecektir. Taşları doğru olarak yerleştirince flütü, herhangi bir kırmızı taşı, herhangi bir mavi taşı ve tek sarı taş olan topazı alın. Eğer bunları kullandıysanız, gidip tekrar bulmalısınız. Doğum taşları ile işiniz bitti. Şimdi elinizde bir kırmızı, bir mavi, bir sarı taş, büyülü scroll, bir tane de flüt olması gerekiyor. Şimdi tekrar gidip Darm`la konuşun. Darm`ın evinden çıkın, iki ekran güney, iki ekran doğuya gidin. Buradan tulip denilen bitkiyi alın. İki ekran güney, bir ekran doğuya gidin. Mağaraya girmeye çalıştığınızda karşınıza Malcolm çıkacaktır. Malcolm size bıçak fırlattığında onu geri fırlatmalısınız. Malcolm giderken mağaranın ağzını donduracaktır. Buzları çözmek için flütü çalmanız yeterli. Artık flütü bırakıp, mağaraya girebiliriz. Doğuya doğru ilerleyin, kapının arkanızdan kapandığı ekranda bütün eşyalarınızı bırakın. Bir ekran doğuya gidin, üç tane fireberry alın. Bir ekran kuzeye gidin, bir tane fireberry bırakın. Bir ekran doğuya gidin, bir tane fireberry bırakın. Bir ekran güneye gidin, bir tane fireberry bırakın. Bir ekran güneye gidin, üç tane fireberry alın. Fireberry`leri gittiğimiz yerler aydınlansın diye yere bırakıyoruz. Böylece dönerken karanlıkta kalıp ölmeyiz. Aynı şekilde dört ekranda bir, üç tane fireberry alarak söyleyeceğim yoldan devam edin. Güney, kuzey, kayayı alın. Kuzey, doğu, kuzey, doğu, doğu, Floater`larla konuşun. Doğu, güney, kayayı alın. Güney, batı, güney, güney, güney, doğu, altın parayı ve kayayı alın. Doğu, doğu, kuzey, batı, kuzey,kuzey, kayayı alın. Doğu, doğu, güney, doğu, kuzey, kuzey, doğu, doğu, kuzey, kayayı alın. Tekrar kapının kapandığı yere geri



dönün. Bütün kayaları teraziye atın. Bütün eşyaları alın ve mağaradan çıkın. İki ekran batı, bir ekran kuzeye gidin. Parayı kuyuya atın. Ay taşını alın, tekrar mağarada kapının kapandığı yere gidin. Bir ekran doğu, bir ekran kuzey, bir ekran doğu, bir ekran kuzey, dört ekran doğuya gidin. Ay taşını altardaki deliğe koyun. Artık madalyonumuzun mor gücü de yerine geldi. Şimdi mor büyüyü kullanın. Bir doğu, dört güney, dört doğu, bir güney, bir doğu. Volkanik nehire geldik. Burada büyülü scroll`u kullanın. Scroll`u kullandıktan sonra bırakmayın, daha sonra tekrar gerekecek. Kuzeye gidin, demir anahtarı alın. Tekrar mor büyüyü kullanın. Kapının kapandığı yere gidin. Bir ekran doğuya gidin, bir fireberry alın. İki ekran kuzeye gidin, uçarak kuzeye gidin. Fireberry`i bırakın, doğuya giderek dışarı çıkın. Evet sonunda o aptal mağarada işimiz bitti.
Elmayı alın ve iki ekran doğuya gidin. Kafanıza düşen daldan sonra, Zanthia`nın evinde uyanacaksınız. Zanthia size olayları biraz açıkladıktan sonra, sizin bir prens olduğunuzu söyleyecektir. Daha sonra boş bir şişe vererek, sizin büyü çeşmeden su doldurmanızı isteyecektir. Şişeyi alıp evden çıkın. İki ekran batıya gidin. Malcolm çeşmenin kristallerinden biri çalınca çeşme kuruyacaktır. İki ekran batıya, iki ekran güneye, bir ekran batıya, iki ekran kuzeye gidin. Burada bir ağacın yanmakta olduğunu göreceksiniz. Büyülü scroll`u kullanın ve kristal küreyi alın. Scroll`u bırakın, çeşmeye gidip küreyi yerine koyun. Şişeyi çeşmeden doldurun, için ve böylece mavi büyümüz de aktif duruma gelecek. Şişeyi bir daha doldurun ve gidip, Zanthia`ya verin. Zanthia sizden iksir yapmak için blueberry isteyecektir. Her iki boş şişeyi alın, şişeler haricinde bütün eşyaları yere bırakın. Evden çıkın ve dört ekran batıya, iki ekran güneye, bir ekran batıya, bir ekran kuzeye, üç ekran batıya, bir ekran kuzeye gidin. Çalılardan blueberry alın ve Zanthia`nın evine dönün. Zhantia`nın gitmiş olduğunu göreceksiniz. Yine tek başımıza kaldık, yerdeki boş şişeyi alın ve halıyı kaldırın. Halının arkasındaki kapaktan içeri girin. İki ekran kuzeye, üç ekran doğuya ve bir ekran kuzeye gidin. Bir

tane orkide alın ve Zanthia`nın evine dönün. Boş şişeyi yerden alın, şu anda dört tane boş şişeniz olmalı. Şimdi iksirleri hazırlama zamanı geldi. İlk önce, kırmızı taşı ve orkideyi kazana atın. Kazan kırmızı olunca, iki şişe iksir doldurun. Daha sonra, mavi taşı ve blueberry`i kazana atın, bir şişe doldurun. Son olarak, sarı taşı ve tulip`i kazana atın, bir şişe iksir doldurun. Elmayı ve anahtarı da alın ve halının altındaki kapağı kullanarak, diğer tarafa geçin. İki ekran güney, bir ekran batı, iki ekran güney, bir ekran doğu ve bir ekran kuzeye gidin. İksir karıştırma kristaline geldik. Bir tarafa kırmızı, diğer tarafa mavi iksiri koyun ve mor iksiri alın. Bir tarafa kırmızı, diğer tarafa sarı iksiri koyun ve turuncu iksiri alın. Sonunda iksirlerle de işimiz bitti. Elinizde bir mor iksir, bir turuncu iksir, bir elma ve bir anahtar olmalı. Zanthia`nın evine geri dönün. Evden çıkın ve iki ekran batı, bir ekran güney ve bir ekran batıya gidin. Burada kraliyet kadehinin havada uçtuğunu göreceksiniz. Mavi büyüyü kullanın. Tam kadehe ulaşacakken Pipsqueak kadehi alıp kaçtı. Bir ekran doğuya gidin ve mor iksiri kullanın. Pipsqueak`ın evindeyiz, boş şişeyi bırakın ve elmayı Pipsqueak`e verin. Dışarı çıkın ve çalıların arkasından kadehi alın. Zanthia`nın evine gidip yerdeki kapıdan girin. İki ekran kuzey, üç ekran doğu, bir ekran kuzeye gidin. Bir orkide alın ve turuncu iksiri için...

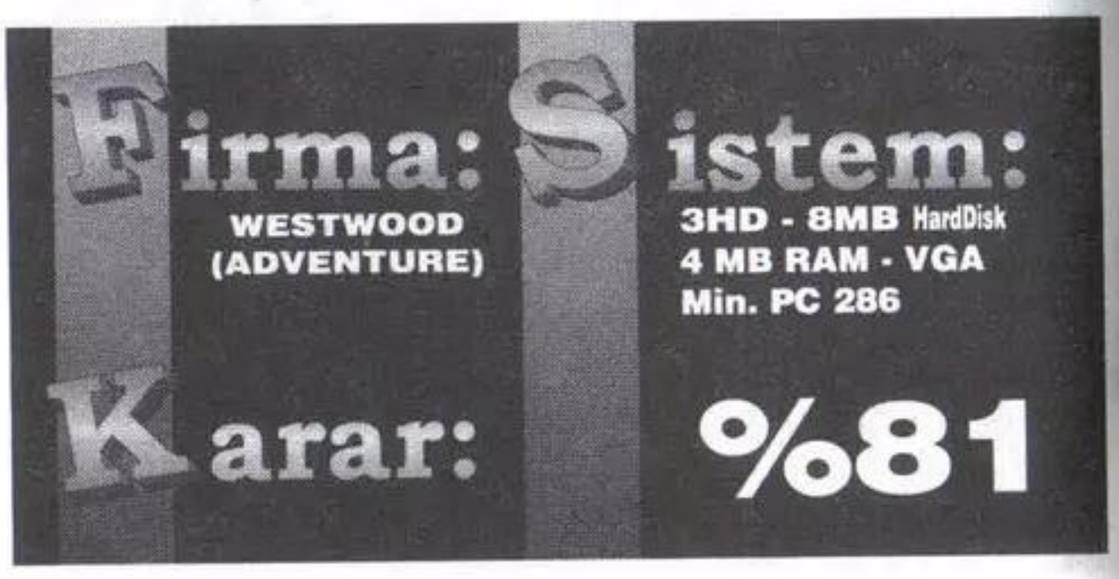
Pegasus uçuşundan sonra bir adaya ineceğiz. Bir ekran doğuya gidin ve mezarın üzerine orkideyi koyun. Brandon`ın annesinin ruhu konuşacak ve Brandon`a son büyüyü verecektir. İki ekran doğuya gidin. Kırmızı büyüyü kullanıp görünmez olun ve anahtarla kapıyı açın. Artık kaleye girebilirsiniz.

Eveeet... Artık oyunun sonlarına doğru yaklaştık. Malcolm burada da karşımıza çıkacak ve her zamanki gibi bizi tehdit edecek. Merdivenlerden yukarı büyük balkona çıkın, bir ekran batıya ve bir ekran kuzeye gidin. Buradan batıya gitmeye çalışırken, Hermann hipnotize olmuş bir şekilde üzerimize gelecek. Sarı büyüyü kullanarak Hermann`ı etkisiz hale getirin ve bir ekran batıya gidin. Çanların yanındaki çekici alın ve sırayla şu çanlara vurun; yeşil, beyaz, sarı, mor. Açılan resmin arkasından altın anahtarı alın. Tekrar büyük balkona geri dönün, merdivenlerden aşağıya inin. Bir ekran doğu, iki ekran kuzey, bir ekran doğuya gidin. Mutfaktan kraliyet asasını alın. (Masanın kenarında, kepçenin yanında asılıyor.) Üç ekran doğuya giderek çalışma odasına girin. "O", "P", "E" ve "N" ile başlayan bütün kitapları çekin ve diğerlerini itin. Kraliyet tacını alın ve şöminedeki suratı klikleyin. Gizli geçitlere geldiniz. İki batı, iki kuzey, bir batı, bir kuzey, bir doğuya gidin. Mavi büyüyü kullanarak yolunuzu açın. Bir ekran kuzey ve bir ekran batıya gidin. Yerinden oynamış taşı kaldırın ve altın anahtarı alın. Tekrar çalışma odasına dönün ve bir ekran doğuya giderek büyük salona gelin. İkili kapıda altın anahtarların ikisini de kullanarak kapıyı açın. Ehh... Artık oyunun son bölümüne geldik.

Kapıdan girin ve sırasıyla; önce asayı, sonra tacı, son olarak kadehi yerlerine koyun. Artık Kyravault`u açtınız ve Malcolm sizinle savaşmak için geri geldi. Hemen içeri girin ve kırmızı büyüyü kullanın. Son olarak ekranın sağındaki aynanın önüne geçin...

Artık Malcolm etkisiz hale getirildi... Brandon ve büyükbabası Kyrandia`yı adil bir şekilde yönetmeye başladılar. O günden sonra Malcolm`un isminden bile söz edilmemiş... Gökten üç elma düşmüş, 23 ölü 52 ağır yaralı.

Gökhan "MADMAN" Tarcan



SUN 466DC 486DX2-66 CYRIX 695$

SUN 466DI 486DX2-66 IBM 729$

SUN 4100I 486DX4-100 INTEL 859$

SUN 575PI PENTIUM 75 INTEL 1195$

SUN 5100PI PENTIUM 100 INTEL 1399$

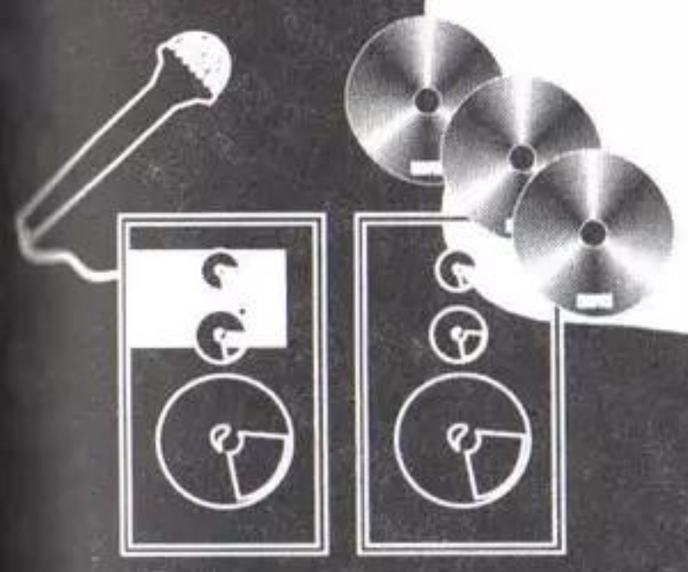
SUN 5120PI PENTIUM 120 INTEL 1499$

SUN 5133PI PENTIUM 133 INTEL 1699$

SUN 5150PI PENTIUM 150 INTEL SORUNUZ

?

4XSpeed CDROM 149$



MULTIMEDIA KIT 155 $

4 MB RAM 125 $

HİÇBİR YERDE BULAMAYACAĞINIZ FİYATLARLA

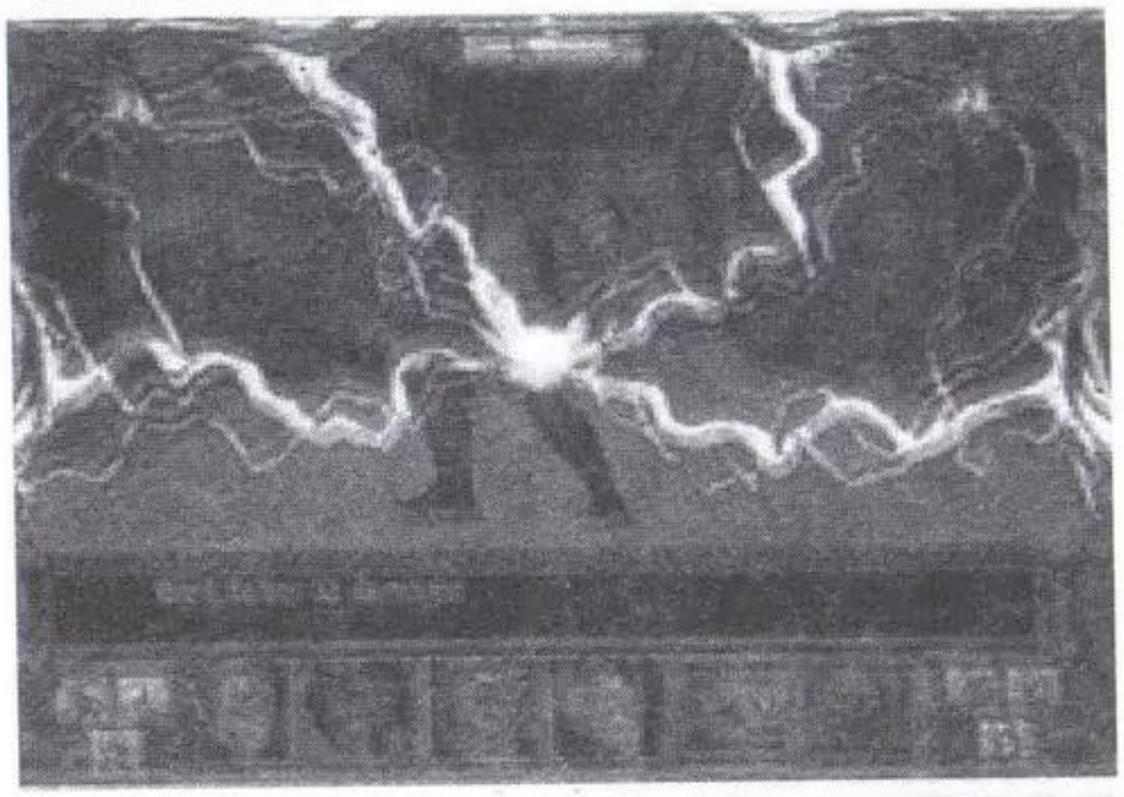
SUNCOM BILGISAYAR
DANISMALIK VE DIS TIC. LTD. STI.
VALI KONAGI CADDESI NO: 109/38 KONAK ÇARSISI KAT 1 NISANTASI - IST.
SUNCOM TEL.: 0 212 230 49 60 - 232 00 61 FAX: 0 212 232 01 45

DEN'da de herşey tam 1000 yıldır bir barış içindeydi. Ta ki o kara gün gelip de bir bulut gibi güneşi kaplayıp, herşeyin üstüne kabus gibi çökene kadar. İnsanlar ilk defa gökyüzüne baktıklarında güneşi göremiyorlardı. Sonra o kara haber duyuldu. Radiant Order Şövalyeleri'nin kalesi nereden geldiği belli olmayan yaratıklar tarafından basılmış hemen hemen hepsi öldürülmüştü ve yaratıklar hızla Aden'a yayılıyorlardı. Radiant Order Şövalye'leri, kıtaya diğer kıtalardan herhangi bir şekilde istenmeyen canlıların geçişini engelleyen büyük kalkanı korumakla görevlilerdi. Ama her ne ise onların aşılmaz gibi görünen gücünü aşmış ve artık kıtaya gelmişti. Kimsenin ne olduğunu ve neye benzediğini bile bilmediği bu canlı herneyse bazı yaratıkları; ki bu yaratıklar masallarda bile olamayacak kadar acayip ve korkunçtular; kontrol edebiliyor olmalıydı. Halk bu yaratıkların zulmünden kaçmaya başladı. Kıtada bulunan Troll 'lar de artık o kadar dost değillerdi. Sanki Kralları Droog da bu yaratıklarla işbirliği yapıyor ve halkın kaçışı işine geliyordu. Kesin olarak kanıtlanamasa da Troll'lar artık düşmandı. Kalkanın asıl gücünü aldığı kristaller yerlerinden çıkarılmış olmalıydı. Birisi onları tekrar yerine koymalı ve çok geç olmadan kalkanı tekrar aktif hale getirmeliydi. Bu görev uzun zamandır barış içinde yaşayan bir halk için neredeyse imkansızlık derecesinde zordu ama mutlaka birinin bu işi yapması gerekiyordu. Radiant Order Şövalyeleri'nin geriye kalan üyeleri aralarında bir seçim yaptılar ve Theros'u bu işe gönüllü olacak kişilere yardım etmekle ve onlara yol göstermekle görevlendirdiler. Theros'da hiç çekinmeden bu görevi kabul etti ve yola koyulup bu gönüllüleri aramaya başladı. Bu arada olanlardan habersiz ama kendi aralarında bu işin bir şekilde halledilmesine gönüllü olmuş kişiler bir araya gelmişlerdi. Rom kıtada yaşayan insanlardan biriydi ,bu olanlar onu çok şaşırtmış ve canını sıkmıştı. Ama bir atasözünün de dediği gibi cesaret (bravery) barış zamanında kanıtlanamaz,savaş zamanı kaybolabilir,ama asıl yerini savaşçının yüreğinde bulurdu. Asla korkmuyor hatta arkadaşı Dori ve Ariel'i ikna etmeye çalışıyordu. Aslında onlarda kesinlikle korkak değillerdi ama bu iş için sayılarının çok az olduğunu düşünüyorlardı. Dori bu kıtanın marifetli ve çok zeki bir ırkı olan Elf lerdendi. Çocuk yaşından beri büyü ile uğraşmış geleceği çok parlak bir yeniyetme büyücü olmuştu. Ama ustası olan köyün bilicisi ona daha çok ama çok pişmesi gerektiğini söylemişti.Acaba o zaman gelmiş miydi? Tam o sırada Arıel'ın ona hafifçe arkasından dokunduğunu hissetti ve yerinden inanılmaz bir hızla fırladı. Ariel farkında olmadan yine o garip yeteneğini göstermişti işte.. Ariel, Rom ve Dori den çok farklı bir görünüme sahipti. Kendisi bu kıtanın kesinlikle en sessiz hareket edebilen,en hızlı ırkı olan

THUND

Rapacian' lardandı. Eğer birinin arkasına geçebilirse ona öyle bir hızla vurabilirdi ki bu darbeyi alan birinin anında ölmesi işten bile değildi.
Aralarında geçen uzun ve hararetli konuşma sonunda üçünü de aynı noktaya getirmişti. Kalacak ve savaşacaklardı. Tam bu sırada kapı çalındı ve içeri ince kısa boylu bir gölge süzüldü. Işık tam aydınlattığında yüzü ortaya çıkınca bu siluetin bir Elf olduğunu gördüler. Adam kendini tanıttı: "Adım Kurseth ve benimle birlikte savaşacak gönüllüler arıyorum!" . Rom ,Kurseth'e yaklaşıp "Sen de kim oluyorsun dedi?". Kurseth ise hiç istifini bozmadan yanıtladı. Anlattıklarına bakılırsa o da bir büyücü idi ve biraz da balta ile savaşmaktan anlıyordu. Tekrar başlayan tartışma çok fazla uzamadı ne kadar çok yardım eden olursa görevin başarılma şansı o kadar artardı. Ertesi gün yola çıkmak için sözleştiler.
Ertesi gün her zamanki gibi bir önceki günden daha uğursuz ve daha karanlıktı. Köyün meydanında Dori elinde kullanmayı bildiği tek silah olan sopası (polearm-quarter staff) ile duruyordu. Üstünde deriden yapılmış kafalık,pantolon,göğüslük ve ayakkabılar vardı(leather armors). Rom ve Ariel de onu fazla bekletmeden geldiler. Üstlerindeki kıyafetler Dori!in' kilerle aynıydı. Rom'un elinde iki elle kullanılan ve epeyce etkili olan bir silah vardı(bastard sword),Ariel ise elinde bir gürzle gelmişti (axe/mace-Mace). Tam nerede diyecekken Kurseth çıkageldi ve hep birlikte Skelon's Keep dağının yolunu tuttular. Kimbilir onları ne tehlikeler bekliyordu.
Bu kadar uzun bir yolu tırmanarak çıkmak bile normal birini öldürebilirdi. Köyden çıktıktan az sonra biri Ferran yollarını keserek onlara birşeyler söylemek istediğini işaret etti. Üzerindeki giysilerden anlaşıldığına göre bu Ferran'ın Radiant'larla bir alakası olmalıydı. Ferran onlara bir not uzattı. Notu okuduklarında görevlerini artık tam olarak anlamışlardı. Bu arada isminin Theros olduğunu öğrendikleri Ferran onlara katılmayı teklif etti. Hem onlara yolları gösterecekti. Rom "Hiç gitmediğimiz bir yere körleme gitmektense senin bilgin ve yol göstericiliğin bize yardım etsin" dedi. Artık 5 kişiydiler ve tam olarak kendilerini hazır hissediyorlardı.
Etrafı biraz araştırdılar ve bir kulübe fark ettiler. Önce bir kapıdan girdiler fakat içerisi boştu. Arkasına dolaştıklarında bir kapı daha fark ettiler ve içeri girdiklerinde bir silah dükkanı ile karşılaştılar. Şu an ceplerinde pek para yoktu. Dori bir an aklından şurda bulunan "iyileştirici iksirlerden birisini çalsam"diye geçirdi (healıng potion) ama son anda vazgeçti çünkü dükkanın sahibesi de bir Elf di ve büyük ihtimalle böyle bir aptallık yaparsa onu farkederdi.
Dükkandan ayrılınca Skelons Keep' e giden köprüden geçmeden küçük tepenin etrafındaki gizli kapıları olan mağaraları araştırmaya karar verdiler. Tam o sırada Dori bir çığlık attı. Tüm parti bir anda o yöne baktı ve dev arıların onlara saldırmakta olduklarını farkettiler. En hızlı olanlar ilk hareketleri yapıyorlardı ve görünüşe göre herkes arılardan hızlıydı. Pek zorlanmayacağa benziyorlardı. Tam o sırada Dori acaba bu arılar zehirli midir acaba? diye düşündü. Ama ne fark ederdi nasıl olsa zehir iyileştirme büyüsünü biliyordu(Cure Poıson). Rom arıların üstlerine atıldı sanki kendini hiç düşünmüyordu (berserk attack). Dori ve Kurseth birşeyler mırıldanıyor ve büyü yapmaya çalışıyorlardı(cast spell ve seçilen büyü ve büyünün ayarlanan kuvveti (mana poınt)). İlk olarak Rom arılardan birine kılıcını geçirdi ama ıskaladı. Rom arkasından bir ışıklı kürenin geçerek arılardan birine isabet ettiğini ve arıyı parçaladığını gördü (cast spell-mana bolt) anlaşılan bu darbe arının gücünü yok etmişti(HP). Theros ise iki büyücüden sonra davranabildi ve tecrübesinin de (experıence) verdiği güçle bir arıyı tek başına öldürdü. Tam bu sırada herkesin gözü Ariel'i aradı. Ariel arıların arkasına geçmiş ve gürzünü önden yapamayacağı bir şekilde onlara vurmak üzereydi (stealth optıons-backstab). Arıel gürzünü öyle bir indirdi ki arı parçalara ayrıldı. Bu arada arılardan biri Rom'a saldırdı ve onu hazırlıksız yakaladı tam iğnesini ona saplıyordu ki Rom'un göğüs zırhı buna engel oldu. Deriydi meriydi ama işe yaramıştı işte. Arıların işini hallettikten sonra yılanlı gizli kapıları aramaya başladılar. Bir tanesini açıp içine girdiler ve hemen garip bir değişikliğe uğramış dağ kedileri ile kapıştılar , bu savaştan da galip çıktılar. Yolda ilerlerken Dori duvarlardan birinde bir gariplik farketti (see secrets). Duvarı ittiklerinde duvar birden bire geriye kaydı ve bir bölme ortaya çıktı. Rom bir gürz gördü ve onu alıp sırtındaki 4 torbadan birine yerleştirdi. Görünüşe göre bu gürz normal birine ait olamazdı çünkü normal bir gürzün yaklaşık 3 katıydı ve sanki özel olarak yapılmıştı. Yerde bir de iksir buldular onu da aldıktan sonra artık bu bölgedeki tüm mağaraları araştırmış olduklarına karar verdiler ve köprüden geçip yukarı tırmanmaya karar verdiler. Ama tam köprüde onları dev bir Troll bekliyordu ve görünüşe göre de epeyce sinirliydi. Rom tam ağzını açacakken onlara "Gürzüm nerede?" diye sordu. Rom bir an düşündü ama sonunda zaten işlerine yaramayacak bir şeyi bu azmana verseler ne çıkardı. Gürzü görünce Troll un gözleri parladı ve yüzü bir anda gevşedi. Onlara çok teşekkür etti .Artık Troll lar böyle şeyleri pek yapmadıklarından bu onları çok şaşırttmıştı. Hatta tam gitmek üzereyken onlarla gelmek istediğini söyledi. Bir kararsızlık anından sonra onu da aralarına almaya karar verdiler. Bu boydaki bir silahı böyle kaldırabilen biri gerçekten güçlü olmalıydı. Ama eğer birden fikir değiştirirse bu onlar açısından çok kötü

ERSCAPE



olabilirdi. Yola tekrar koyuldular. Bu taraftan da mağaraları araştırdılar. Mağaralardan birinde birkaç dağ kedisi daha öldürdükten sonra bir sandık gördüler. Kurseth atıldı ve ben açarım dedi. O sırada sandığı tekmelemekte olan Rom "bir de sen dene bakalım " diyerek sanki açacağına hiç inanmazcasına işi ona bıraktı. Kurseth sandığı bir iki denemede açtı ve içinden çıkanları çantasına koydu(pıck locks). Bu arada mağaralarda buldukları fazla deri zırhlardan bazılarını Bert (Troll)'e verdiler. Artık yukarı çıkma zamanı gelmişti. Yolda gördükleri asansöre gittiler. Tam asansöre gidecekken Rom'un gözüne solda bir takım basamaklar ilişti. Zıplayarak bu basamakların tepesine ulaştılar (+). Yerde bir sopa vardı(Magıcal staff). Bu sopayı Dori aldı. Sonra tekrar asansöre döndüler ve kolu çekince yukarı doğru çıkmaya başladılar.

Yukarı çıktıklarında onları bekleyen tehlikeye yaklaşmaya başladıklarını iyice hissetmeye başladılar.Arılar ve dağ kedileri yine onları rahat bırakmadı. Hepsini hallettikten sonra sola doğru ilerlerken birden bir heykel dikkatlerini çekti . Yanına yaklaştıklarında taşa kazınmış bir yazı gördüler. Rom yazıyı zar zor okudu. Bu onun bildiği bir ata sözüydü. Cevabını yüksek sesle söylemesi ile birden arkalarında bir ses duydular. Döndüklerinde Ogre mağaralarının kapısının açıldığını farkettiler. Biraz ilerlediler ve tekrar dağ kedileri ile dövüştüler. Dori savaşta yaralananları büyü ile iyileştiriyor ve kıymetli iyileştirici iksirlerini sonrası için saklıyordu(cast spell-Heal). Her dövüşten daha güçlü çıkıyor ve sanki silahların daha büyük bir marifetle kullanıyorlardı. Dori ve Kurseth de büyülerinin daha etkili olmaya başladığını ve daha önceden yapamadıkları bazı büyüleri yapmaya başladıklarını farkediyorlardı(mana poınt ve level gaining).

Kedileri öldürdükten sonra biraz ileride solda büyük bir kapı farkettiler ama kapı kilitliydi ve anahtarına sahip değillerdi. Geri dönüp biraz mağaraları araştırdılar ve karşılarına çıkan iki Troll'la savaştılar ve yukarı çıkan bir rampa buldular,bir de bir duvardaki yazı. Rom yazıyı okudu birisi demin çözdükleri bilmecenin cevabıydı. Biraz hep birlikte kafa patlattıktan sonra ikinci kelimenin de bir başka şifre olması gerektiğine karar verdiler(peace). Yukarı çıkışlarını sürdürdüklerinde yolları artık tıkandı. Dori parlak zekasını kullanarak hemen fikrini söyledi ve rampanın solundan ilerleyip karşıya atlayıp demin tırmanamadıkları tepeye atlamayı teklif etti. Bunu yapmak için bir iki kez rampaya geri dönüp denediler.Sonunda bir mağara kapısının tam karşısına atladılar ve içeri girdiler. Burayı temizleyip yukarı çıktıktan sonra tepenin sağına doğru ilerlemeye başladılar. İki Troll'un koruduğu ikinci bir heykel buldular. İkinci cevabı da başarı ile verdikten sonra önlerinde Troll'ların mağarası açıldı.

İçeri girdiklerinde Trollar tabii ki beklenmedik ziyaretçilerine en beklendiği şekilde , yani saldırarak cevap verdiler. Mağara gerçekten karışık,tuzaklarla dolu ve epeyce büyük bir yerdi. Theros kaybolmamak ve bir defa girdikleri yere girmemek için haritayı kullanmayı teklif etti. Herkes bu fikri onayladı ve Theros'un haritasından yararlanmaya karar verdiler (sağda ki üç ikondan sol üstteki).

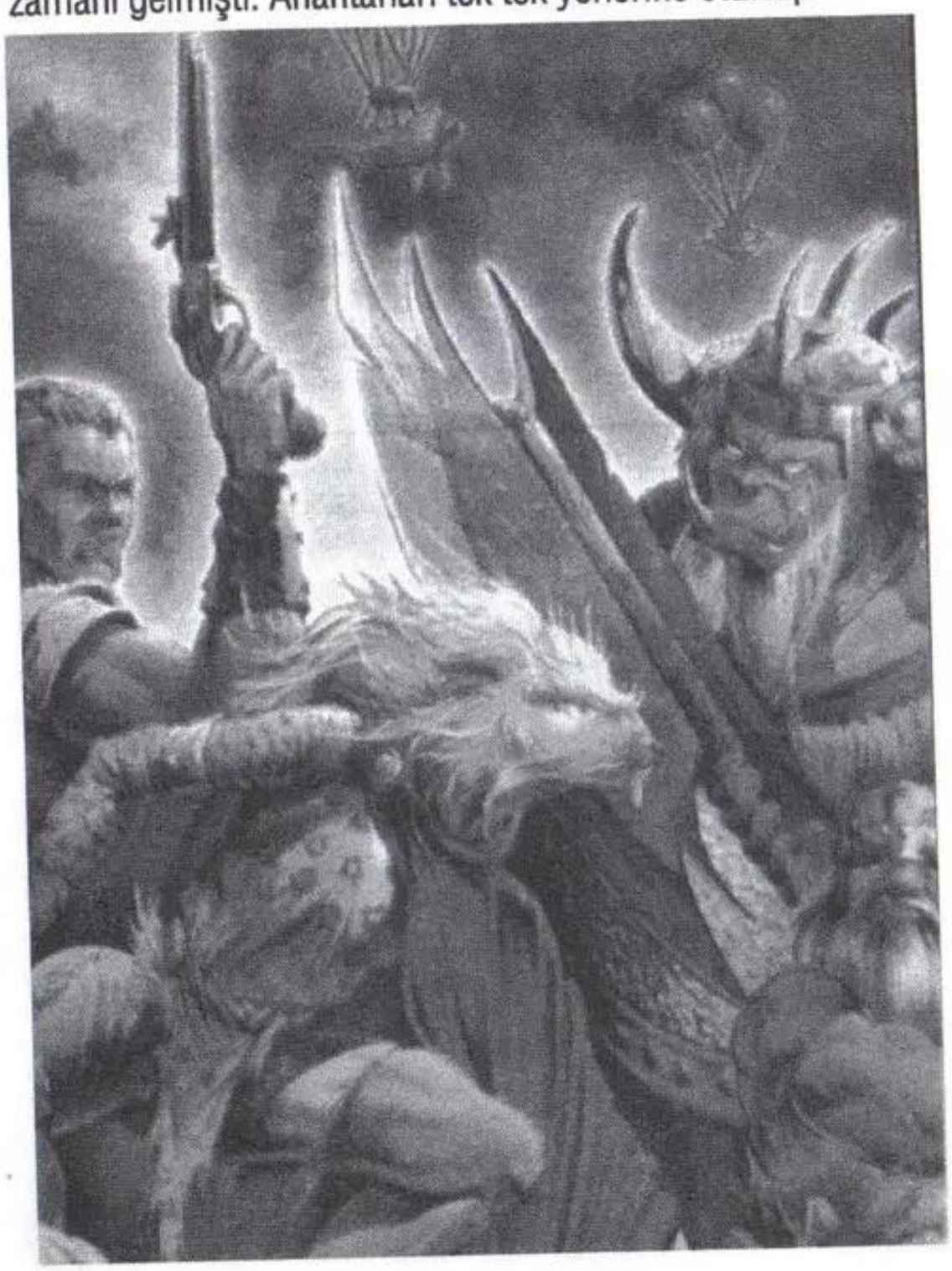
Mağarada pekçok şey buldular ve pek çok garip yaratık ile kapıştılar, Mantis denen zehirli yaratıklar, alev topu atan büyük kertenkeleler ve tabii ki Troll'lar. Yerde buldukları mantarları yediklerinde güçlendiklerini hissettiler. Mantarların bulunduğu odaya ve bazı odalara eğilerek (solda en alttaki ikon) girmek zorunda kalıyorlardı çünkü duvarlar çökmüştü. Pek çok çökmüş gizli kapı buldular. Mağaranın derinliklerinde daha önceden onların şu an kalkıştıkları büyük göreve çıkıp bir daha geri dönemeyecek olan kahramanların silahlarını ,eşyalarını ve onlardan arta kalanları buldular. Kurseth hepsini almayı teklif etti. Nasıl olsa bunlar artık onların işine yaramayacaktı. İstemeyerek de olsa bunu yaptılar. Ölen kahramanların üzerinden bu mağaraya ait olduklarını anahtarlar buldular. Bir de not vardı. Tüm mağarayı keşfettiklerinde ellerinde artık üç anahtar vardı (Troll mountaın key, Troll chambers key,Troll gate key). Anahtarları sonra kullanmak üzere karar verip geri dönüp aşağıdaki açamadıkları kapıya yöneldiler. Kapını önüne gelince Ariel elindeki anahtarları kapıda denedi ve bir tanesi burayı açtı(mountaın key).

İçeri girdiler. Burası gerçekten geniş ve büyük bir yerdi ama bir önceki mağaradan çok daha az karışıktı. Yollar tam Ogrelerin zekasına göreydi yani neredeyse dümdüzdü. Mağarayı keşfettikçe karşılarına çıkan Ogreleri öldürdüler ve yeni deliller topladılar (ogree agreement,ogres turn evıl notes). Mağaranın sola giden yollarından birinden kulübelerin olduğu bir alana geldiler. Buraları da araştırdıktan sonra daha geride bir maden ağzı farkettiler. İçeri girdiklerinde onları zehirli dev akrepler bekliyordu. Bu yaratıklar onlara pek zarar veremiyordu ama bünyesi (health-hlt) pek kuvvetli olmayan Kurseth ve Dori eğer zehirlenirlerse ve eğer iksir (potıon of cure poıson) ve büyü ile zehri kısa zamanda etkisiz hale getiremezlerse ölebilirlerdi. Buradan da sağsalim ama daha büyük bir tecrübe ile kurtulduktan tekrar mağaraya geri döndüler ve araştırmalarına devam ettiler. Sonunda mağaranın tam bitiminde üstünde büyük bir pentagram çizili bir kapı ile karşılaştılar. Rom kapıyı açar açmaz daha önce hayatlarında hiç görmedikleri demirden robotlarla karşılaştılar. Bu robotlar gerçekten pek o kadar hafife alınacak rakipler değillerdi. Partinin onlara karşı en büyük avantajı çok hızlı olmalarıydı tabii ki koca Bert hariç. Robotlarla olan dövüşleri tamamlandığında parti biraz zarar görmüş ama yine de ilk kez karşılaştıkları bir düşmandan iyi kurtulmuşlardı. Aşağıya indiklerinde buranın gerçekten karışık bir yer olduğunu fark ettiler. İlk olarak sol taraftaki dar geçitten ilerleyip burayı araştırmaya başladılar.Theros'un haritası yine onlara çok yardımcı oluyordu. Tüm mağarayı araştırdılar ve sonunda pek çok kapının bulunduğu bir hole geldiler. Rom tam kapılardan birini açacakken Ariel ona dikkatli olmasını söyledi. Sanki içine doğmuştu. Bir anda öyle bir saldırıya uğradılar ki içeri girmenin imkansız olduğunu anladılar. Saldırıyı savuşturdular ama içeri girmeye bir daha kalkışmadılar. Ellerinde tuttukları notları bir araya getirip bir fikir oluşturdular. Notlarda yazdığına göre (automated defense) burası kendi kendine çalışan bir robot üretim merkeziydi ve kazanı SOVC denilen anahtarlarla, ki üç tanesi gerekiyordu, en son dereceye kadar ısıtıp patlatmalıydılar. Rom oturmuş düşünürken yolda buldukları Vanguard dan gelen büyü ile

kapalı kapının yanında bulunan kazanın bu kazan olması gerektiğinden bahsetti. Hemen oraya gittiler ve kazanı patlattılar. Patlama o kadar şiddetli oldu ki uzaklaşmış oldukları halde onlara zarar verdi. Eğer yanlarında patlasaydı içlerinden biri ölebilirdi bile.Dori ve Kurseth bir büyü yaparak tüm partiye birer defa güç verdiler(soldaki ikonlardan sağ üstteki-aid). Kapıların olduğu hole geri döndüler. Artık tehlikelerin olduğu kapılar kapanmış ve yeni kapılar açılmıştı. Yeni kapıları açtılar ,daha doğrusu kilitlerden anlayan Kurseth açtı ve araştırmaya başladılar. İlginç bir silah (steam thrower) ve garip bir alet buldular(golem exhaust pıpe).Silahı kimse kullanmak ,istemedi ama yine de yanlarına aldılar. Karşılıklı kapıların olduğu yeni bir hol vardı önlerinde.Kurseth kapıları tek tek açmaya başladı. Buldukları eşyaları almaya başladılar. Ama bir kapıdan sürpriz bir şey çıktı. Bu parçalar halinde bir robot'du ve demin buldukları garip alet onu birleştirmeye yarıyordu. Aleti kullanarak onu birleştirdiklerinde ortaya garip ama etkileyici bir savaşçı çıkmıştı. Rom ,Theros'a artık partiden ayrılabileceğini onun yerine bu robotla idare edebileceklerini söyledi. Theros da kendisine verilen görevi sınırlıda olsa yerine getirmişti ve bu robot onlara kendisinden çok yardım edebilirdi. Kabul edip ayrıldı ama giderken haritasını onlara verdi ve iyi şanslar diledi.
Kapıları açmaya devam ettiler ve işlerine yarayacak pek çok eşya buldular. Hele Rom yeni bulduğu kılıcı çok beğendi ve eskisini atıp bunu kullanmaya karar verdi(Avenger). Artık Troll mağaralarına geri dönebilirlerdi.
Geri döndüklerinde artık mağaraya yabancı değillerdi ve mağaranın haritada görünen en sol bölümüne kolayca gittiler. Ellerindeki anahtarları kapılarda deneyip hepsini araştırdılar. Üzerinde büyük bir yüz bulunan kapı onları asıl hedeflerine götürecek yol üzerindeydi. Ama asıl ilginç ve çok değerli şeyleri başka bir yerde buldular.Burası yine açtıkları kapılardan birinin arkasındaydı ve pek çok Troll tarafından korunuyordu. Trollları öldürdükten sonra ortada duran büyük kaya yapının ortasındaki koç amblemli gizli kapıda ellerindeki anahtarlardan Droog'a ait olanı kullandılar ve kapı açıldı(Droog's chest key) Bert burasının kralın gizli hazine odası olduğunu ve suyundan içmeyi teklif etti. Gerçekten de odanın içinde bir kuyu vardı. Herkes sırayla içti. Sonra duvarlardaki kıymetli taşları toplamaya başladılar. İşleri bitince ayrılıp tekrar büyük yüzlü kapıya geri döndüler. Burayı koruyan Troll'lardan kurtulunca yine pekçok şey buldular. Bir de enerji verici havuz. Odanın tam karşı tarafında bir asansör vardı. Asansöre binip kolu çektiler ve Vanguard'a yani Radiant Order Şövalyeleri'nin eskiden kalbi olan yerlere doğru çıkmaya başladılar.
Asansör onları tam kral Droog'un yanına çıkardı. Kral bu beklenmeyen ziyaretçilere hışımla saldırdı ve muhafızlarına da saldırmalarını emretti. Büyük bir dövüşten sonra Kral ölmüş, muhafızları da onu takip etmişlerdi. Kralın baltasını Ariel aldı. Ama sonra vazgeçip tekrar aşağılarda bulduğu sihirli çekicini eline aldı(Magical warhammer). Aslında bu silah bu kıtanın en kısa boylu halkı olan Dwarf'lara aitti ve bunu en iyi onlar kullanırdı ama Ariel'de artık tecrübeli bir savaşçı olmuştu ve bu çekiç artık onun ellerinde bir Dwarf'dan daha az öldürücü değildi. Droog'un odasında yine onları pek çok eşya bekliyordu. Kurseth sandıklardan birinde çok garip bir sopa buldu. Bu bir silaha benziyordu ama ucunda komik bir surat vardı. Biraz daha dikkatli bakınca suratın onu etkilemeye daha doğrusu hipnotize etmeye başladığını farketti ve hemen yüzünden uzaklaştırıp bakışlarını başka yöne çevirdi ve arkadaşlarını da uyardı. Solda bir kapı vardı ve Vanguard'a açılıyordu. Hep birlikte ilerlediler....

Kapı onları Vanguard'ın zindanlarına çıkardı. Tam zindanlara giden köprüden geçecekken bir gölgenin onlara geri dönmeleri için bağırdığını ve köprüyü kapattığını farkettiler. Köprü kapanmıştı ama buralarda bir yerde köprüyü tekrar açmak için gizli birşeyler olmalıydı. Tam sağda bir kapı farkettiler ve buradaki iki kolu indirince köprü tekrar bir daha kapanmamak üzere açıldı.Artık zindanlara gidebilirlerdi. Burayı araştırmaya başladılar. İlk önce alt katları araştırdılar. Hücrelerden birinde bir insan birinin onu kurtarmasını bekliyordu. Onlardan kendisini çabuk kurtarmalarını istedi çünkü yaratıkların beslenme zamanı yaklaşıyordu. Hücreleri açamıyorlardı çünkü bazıları daha doğrusu çoğu elektrikle korunuyordu. Aramalarını değişik yerlerde sürdürdüler. Bazı eşyalar ve bir tuğla buldular. Tuğlayı duvarlardan birindeki boşluğa soktuklarında iki gizli kapı açıldı ve oradan da değerli şeyler çıktı. Araştırmalarının sonunda anahtarı buldular(cell control room key). Bu anahtarı karşılıklı kilitli dört kapıda kullanıp bütün hücrelerin elektiriğini kapattılar. Sonra gidip adamı kurtardılar. Adam onlara teşekkür edip tuğlalı gizli kapıdan bahsetti ama onlar zaten bu işi çoktan yapmışlardı. Tüm hücreleri araştırıp fareleri öldürüp yollarına devam ettiler. Fareler o kadar güçlü değillerdi ama ısırdıklarında hasta olma şansı vardı ve bu yine zehir gibi ya büyü(cure dısease) ya da iksir (potıon of cure disease)gibi birşeyle tedavi edilmeliydi. İlk girdikleri yerde yukarı giden kapılardan yukarı çıktılar ve ilerlediler. Aşağı doğru inen bir yol buldular . Yolun sonunda ilüzyondan oluşan yani gerçekte olmayan ama orada görünen bir kapı buldular. Araştırmalarını yaptıktan sonra geri döndüler. Kilitli kapılara geri dönüp tüm hücrelere yeniden elektrik verdiler. Artık girişin yakınlarındaki parmaklıklı kapıyı açabilirlerdi. Kapıyı açtıklarında yine ilk kez karşılaştıkları bazı yaratıklarla savaştılar. Bu yaratıklar büyü de yapabiliyorlardı. Onları öldürüp sağa doğru ilerlediler. Burada garip bir yol vardı. Sürekli onları yanlış yöne gitmeye itiyordu sanki. Zar zor yollarını bulup bazı eşyalar buldular. Geri dönüp yaratıklarla savaştıkları yerden sola gittiler. Burası ortasında bir çukur bulunan ve etrafında üç kapı bulunan bir yerdi. Rom'un hiç dikkat etmeden ayağını ileri atmasıyla çukura doğru kaymaya başlaması bir oldu. Tam düşecekken bir el uzanıp onu tuttu. Bu Dori idi. Anladılar ki buradan geçmenin yolu kenarlarda bulunan taşlardan ilerlemek ve hemen sağdaki kapıya doğru bu taktikle ilerlemeye başladılar. Kapıdan girdiklerinde yine savaş ve bazı eşyalar onları bekliyordu. Tüm kapıları bu sırayla açıp işlerini hallettikten sonra geri döndüklerinde ellerinde kalan anahtarlardan; ki yeni buldukları anahtarların (Warden's room key,Chamberlain's key,Port Cullis key)çoğunu zaten kullanmışlardı, birini kullanıp son engeli de aştılar. Vanguard'ın büyük holü onları bekliyordu.Yukarı çıktıklarında onları ilk karşılayan garip

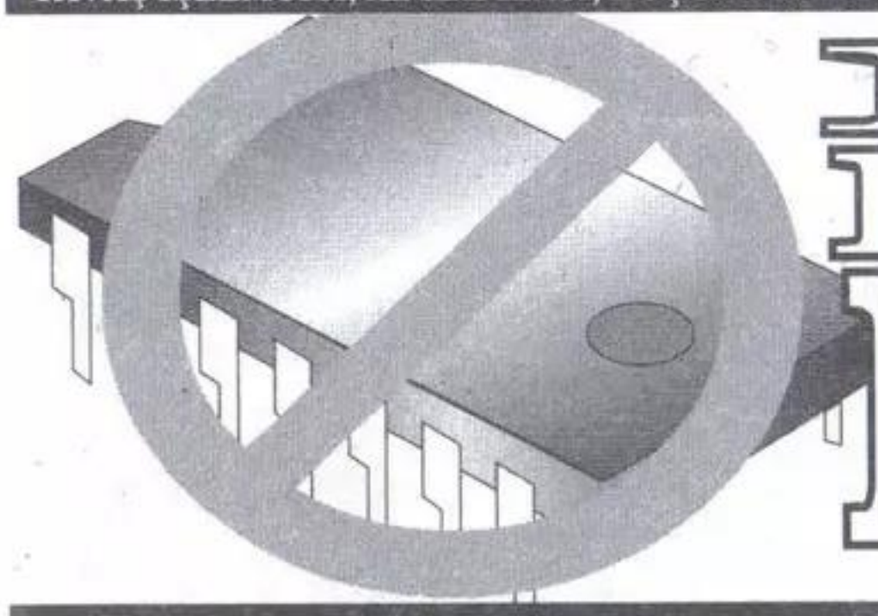
dümene benzeyen bir alet oldu. Ariel hemen dokunmak istediyse de arkadaşları engellediler ve önce heryeri araştırmanın daha doğru olacağını söylediler. Araştırma başladığında yine onları yeni düşmanlar bekliyordu. Alev topları (Fıreball) gibi büyüler yapabilen daha azman dağ kedileri, ölü Radiant şövalyelerinin büyü ile kaldırılmış iskeletleri gibi. Bir de onlara alevler fırlatan sihirli kristaller vardı. Odaları araştırdıkça pek çok şey buldular ama bazı yollar parmaklıklarla kapalıydı. Aradıkları anahtarlar 4 adetti(captaın's room key A,B,C,D). Girdikleri odalardan bazılarında düğmeler vardı. Bunlara basınca alev atan kristalleri durduruyorlardı. Hepsini durdurmaları gerekliydi ama ya yollarını kapayan parmaklıklar. Bunun tek çözümü girişte rastladıkları dümene benzeyen şey olmalıydı. Gidip onu çevirdiler ve zincir sesleri ile parmaklıklardan birinin kalktığını işittiler. Gidip yeni açılan yerleri aradılar. Tekrar geri dönüp dümeni tekrarladılar. Bunu 4 defa yapınca artık ne düşman kalmış,ne açılmadık kapı veya oda kalmış ne de bulamadıkları anahtar kalmıştı. Bütün kristalleri de durdurmuşlardı. Artık girişte bulunan 4 kilitli kapıyı açıp yukarı gidebilirlerdi. Kendilerini çok hazır hissediyorlardı. Buraya kadar gelmeleri bile belki bir mucizeydi ama artık geri dönüş yoktu. O kadar güçlenmişlerdi ki buldukları yüzükler,kolyeler, iksirler, kitaplar onları inanılmaz bir hale getirmişti. Artık savaşa başladıklarından o kadar güçlüydüler ki, Bert ve Ariel düşmanlarını özellikle iskeletleri tek vuruşta neredeyse paramparça ediyorlardı(attack optıons-mıghty blow). Eğer artık Ariel birinin arkasına dolanmayı başarırsa; ki yeni ayakkabıları (shadow boots) bunu hemen hemen her şartta mümkün kılıyordu, tek vuruşta rakibini kesinlikle öldürüyordu. Rom'da artık bir defa da rakiplerine 3 vuruş birden yapabiliyordu. Dori ve Kurseth büyücülükte ilerleyerek usta birer büyücü olmuşlardı.Hem büyü güçleri hem büyüleri çok çok artmıştı. Ölen birini bile hayata döndürebilirlerdi(raıse dead). Artık büyük kuleye çıkma zamanı gelmişti. Anahtarları tek tek yerlerine oturtup



arkalarında beliren kolu çektiler ve tırmandılar. (Buraya kadar gelip de Theros'u gruptan atmayan playerlar'ı kötü bir sürpriz bekliyor.) Artık kuledeydiler. Tam sağa doğru ilerlemeye başladılar ki uğursuz bir yaratık yollarını kesti. Bu kötü yaratıkların başı olan The Dark One'dı. Onlara çok geç olmadan geri gitmeleri uyarısında bulundu ve tabii ki ölüm tehtidleri savurduktan sonra kanatlarını savurarak kayboldu. Burayı araştırmak gerçekten kolay olacaktı. Ellerindeki haritaya bakılırsa burası bir yuvarlak şeklindeydi. Ama biraz dolaştıktan sonra karşılarına garip yaratıklar çıktı. Bunlar çok kuvvetli büyüler yapabilen Wraith 'ler di . Parti onlara saldırdı ama bir anlık gecikmeyi pahalı ödediler. Yaratıklardan biri ölüm büyüsü yapmış(Death) ve Ariel'i öldürmüştü.Şaşkınlıklarını üzerlerinden atar atmaz daha büyük bir nefretle son kalan yaratığı da öldürdüler. Savaş biter bitmez Dori dostunu hemen diriltti ve ona en kuvvetli iyileştirici iksiri verdi(Major heal potıon). Yollarına çıkan yaratıklar çok kalabalık olmadıkça onlara zarar veremiyordu. Bu arada araştırma pek iyi gitmiyordu. Zıplayarak çıkılabilen yerlerin dışında pek çok yere gidemiyorlardı. Rom bir anda duvarda bir düğme fark etti. Düğmeler öyle saklanmışlardı ki bulunmaları gerçekten zordu(benim gözlerim en az 1numara ilerledi). Düğmeleri kullanarak iksirler, yeni bir kılıç(ThunderClap),yeni bir yay(sılverbow) buldular. Rom bu yeni kılıcı kullanmaya karar verdi. Bu yeni kılıç Avenger'dan bile etkiliydi.Bastıkları bir düğme onlara yer altında bir geçidi açtı. Aşağıda yaratıklarla savaştıktan sonra gözlerine inanamayarak birine rastladılar. Çok aşağılardaki dükkanın sahibesi olan Elf'di. Buraya savaşmak için geldiğini ve partiye katılmak istediğini söyledi. Partidekiler ise kibarca teklifi reddettiler (tabii ki opsiyonel). Kulenin üstüne çıkmaya devam ettiler. zaten son çıkıştı bu artık. Sonunda The Dark One'a ulaşmışlardı işte. Son bir dövüşten sonra ne yapacaklarını biliyorlardı. Kristaller yerlerine konmalıydı. Bakalım olacak mı? Aden bu tehlikeden kurtulsa bile onu ikincisi beklemekte. Kahramanların bundan haberi olmasa bile. World of Aden THE ENTOMORPH 'da görüşmek üzere..... Thunderscape bugüne kadar gördüğüm en atmosferik ve eğlenceli F.R.P. olma özelliğini taşıyor. Dijitize sesler, animasyonlar, muhteşem efektler oyuna çok çok ayrı bir hava katıyor. Bu oyunu mutlaka oynamalısınız. Tek CD halinde (disket versionu'da var) ve gerçekten hakediyor ve galiba türünün tek örneği olarak bilgisayar tarihindeki yerini alacak. Çünkü şu an oyunun ikincisi elimde, yani ENTOMORPH'dan bahsediyorum, ve SSI yeni oyunu çok değişik bir sistemle yapmış. Ben Thunder'ın sistemini çok daha fazla beğendim. F.R.P ile hiç alakası olmayan arkadaşlarım bile bu oyunu 6-7 saat hiç sıkılmadan oynamamı seyrettiler. Bu oyunun bir özelliği de, ben kutu F.R.P'si de oynadığımdan biliyorum , orjinal F.R.P. 'ye en yakın oyun olması. Mutlaka alın, almasanız bile mutlaka görün.KAÇMAZ.....(inşallah ilk defa bir F.R.P'yi bu şekilde yani Journal şeklinde yazmam sizi sıkmamıştır.)

ŞAHİN DERYA

YAVAŞ İŞLEMCİSİ, AZ HAFIZASI, KÜÇÜK HARDİSKİ OLUP DA ZEVKLE OYUN OYNAMAK İSTEYEN SESSİZ ÇOĞUNLUĞUN KÖŞESİ...



NOT ENOUGH MEMORY

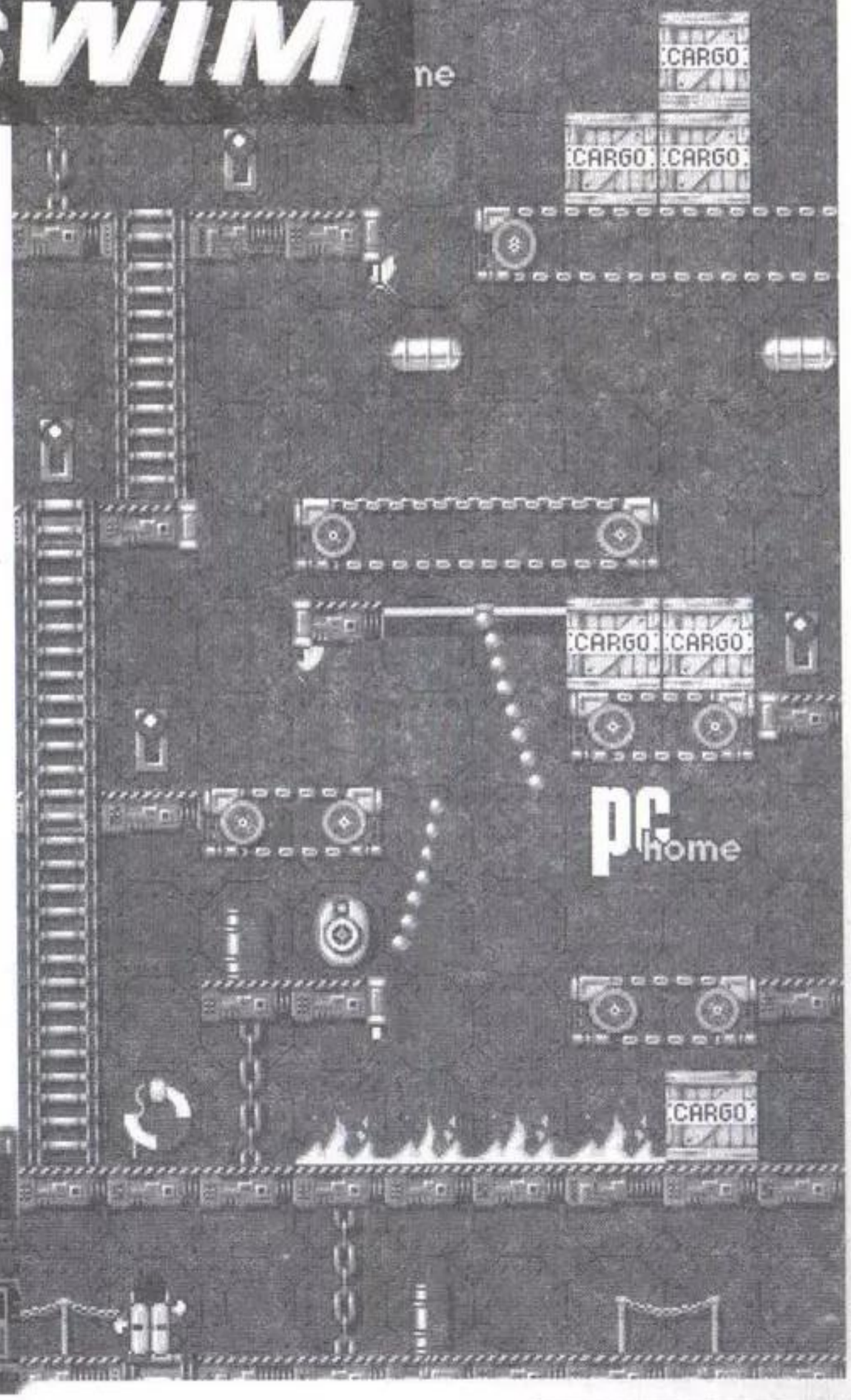
Olur mu ya ?... Nedir bu başıma gelenler. Nasıl yazacağım ben şimdi bu kadar yazıyı. Zaten bu hafta üç sınavım, iki ödevim var. Durun... Üstüme gelmeyin. Tamam, bugün uyumayıp yazımı teslim edicem... Bakın hemen başladım bile...

Şu an aldığımız bir haber için yazımıza bir süre ara veriyoruz. GAME SHOW'un bu sayısında, bilgisayar oyunları arasında, 1 MB'da çalışabilen en iyi oyun: —-Star Control 2—- 'nin açıklamasının yer alması, GAME SHOW'un trajının 1 milyonun üzerine çıkmasına sebep oldu. Şimdi GAME SHOW yetkilisi MAC'den bu konu hakkında bilgi alıyoruz.

- Sayın MAC. Beklenen oyunu açıklamak için niye bu kadar geciktiniz?.
- Efendim, Biz bu oyunu açıklama görevini SERKAN & ÇALIK ikilisine vermiştik. Gecikmenin tek sorumlusu onlardır.
- O zaman sorumu size yöneltiyorum bay ÇALIK .
- Esasında iki ay önce, oyunun açıklaması için herşeyi hazırlamıştık. Hatta oyunu bitirme aşamasına kadar gelmiştik. Ancak, kitap yırtma olayı yaşandıktan sonra save'lerin silinmesi, oyunun açıklamasını geciktirdi.
- Hey... kameraman nereye gidiyorsun ?.
- Bu haberi duydum, durur muyum? GAME SHOW almaya gidiyorum.

SINK OR SWIM

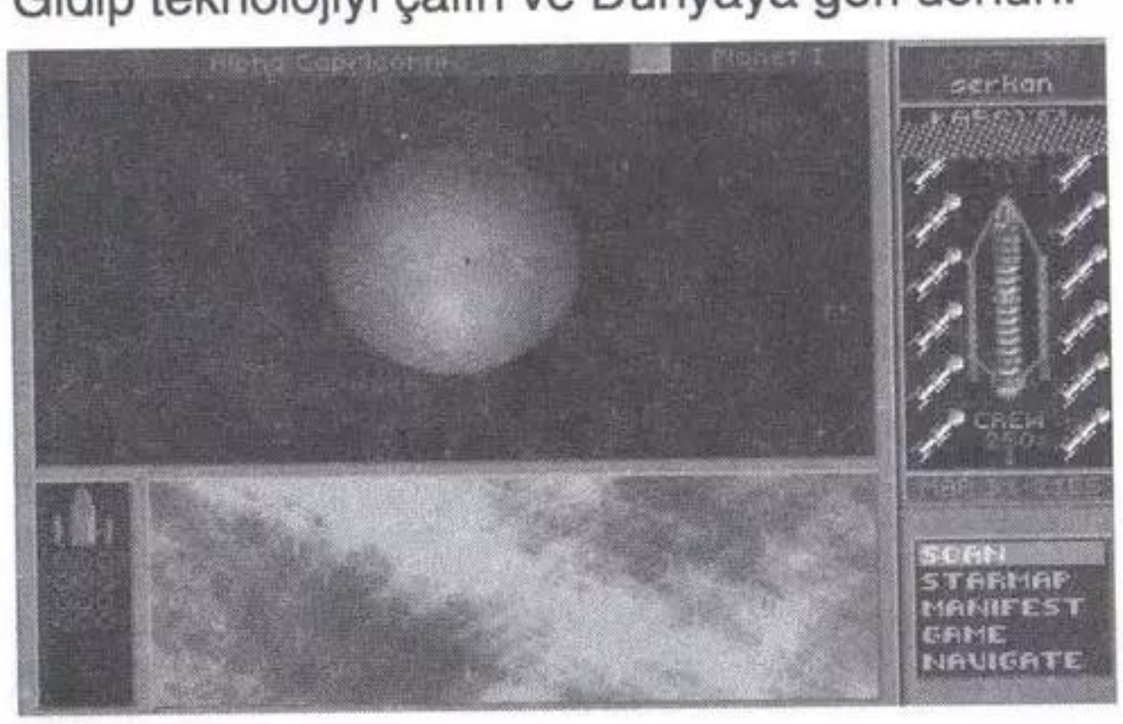
Hiç düşündünüz mü?. Acaba gemiler batarken, gemideki insanları kim kurtarır diye?. İşte bu oyunda böyle birini yönetiyorsunuz. Oyun bölümlerden oluşuyor. Bir bölümü geçebilmek için, en altta TARGET 'daki sayı kadar adam kurtarmanız gerekiyor. Adamları kurtarmak için, Passenger Exit'a götürmelisin. Tabi bunu yapmak bu kadar kolay değil. Oldukça fazla ayrıntı var. Bombaları kullanarak kendinize yol açabilirsiniz. Eğer adamlar boğulma tehlikesi geçiriyorlarsa "R" tusuna basarak "LIFE RAFT" yani kurtarma botu atabilirsiniz. Böylece adamlar bir süre boğulmaktan kurtulur. Kolları indirip kaldırarak yürüyen bantları harekete geçirebilirsiniz. Bantlar yardımıyla adamları bir yerde hapsedebilirsiniz. Ayrıca sandıkları da taşımak için bu bantları kullanıyorsunuz. Oyun oldukça komplike. Eğer kafayı çalıştırıp bulmaca çözer gibi bölüm çözmek istiyorsanız, tam size göre bir oyun.

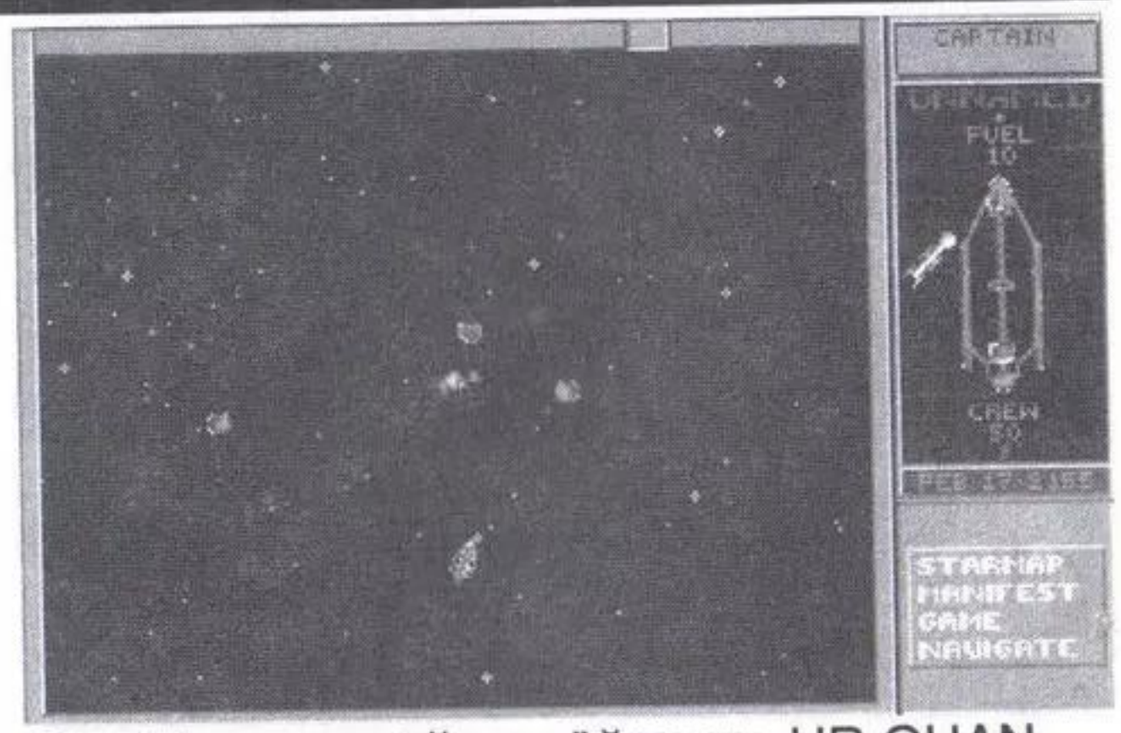


STAR CONTROL 2

Yıl 2155. Dünya yaşanmaz hale gelmiş, insanlar Dünyanın çevresindeki bir uzay üssünde yaşıyorlar. Tek umutları birilerinin çıkıp UR-QUAN'ı ve onun kardeşi KOHR-AH'ı yok etmesi. Böylece uzaydaki bütün ırklar yok olmaktan kurtulmuş olucaklar. Tabi bu görev size düşüyor, haydi iş başına.

Oyuna Güneş sisteminde başlıyorsunuz. İlk işiniz, Dünya'ya gitmek olsun. Karşınıza hemen bir UR-QUAN temsilcisi çıkacak ve sizi korkutmaya çalışacaktır. Kormayın, ve Dünyanın etrafında dönen uzay üssüne girin. Komutan sizi karşılayacak ve yardıma ihtiyaçları olduğunu, enerji için radyoaktif madde gerektiğini söyleyecektir. Dünyalıların dostu olduğunuzu ispatlamak için (Kimseye güvenleri kalmamış), radyoaktif element bulmanız gerekiyor. Bunu Merkür'de bulabilirsiniz. Merküre gelin ve SCAN menüsünden MINERAL'I seçin. Böylece harita üzerinde minerallerin nerelerde olduğunu belirlemiş oldunuz. Bir gezegenden mineral toplamak için bir modül ve modüle bindireceğiniz crew'leriniz olmalı. Şimdi DISPATCH yaparak gezegene ineceğiniz yeri seçin. ENTER tuşu ile gezegene inebilirsiniz. Minerallerin üstünden geçerek toplayın (Burada aradığınız mineral 'uranyum', turuncu renkte olanı). Modülün deposu dolduğunda (Bunu modülün yanındaki kırmızı çizgiden anlayabilirsiniz) SPACE tuşuna basarak gemiye geri dönün. Uranyumları topladıktan sonra artık Dünyaya geri dönebilirsiniz: Evet birinci görevi başardınız. Şimdi size daha zor bir görev. Gidip Ay üsünden UR-QUAN teknolojisini çalmak. Bunun için Ay'a gidin ve SCAN menüsünden ENERGY'I seçin. Haritada gitmeniz gereken yer belirecektir. Gidip teknolojiyi çalın ve Dünyaya geri dönün.



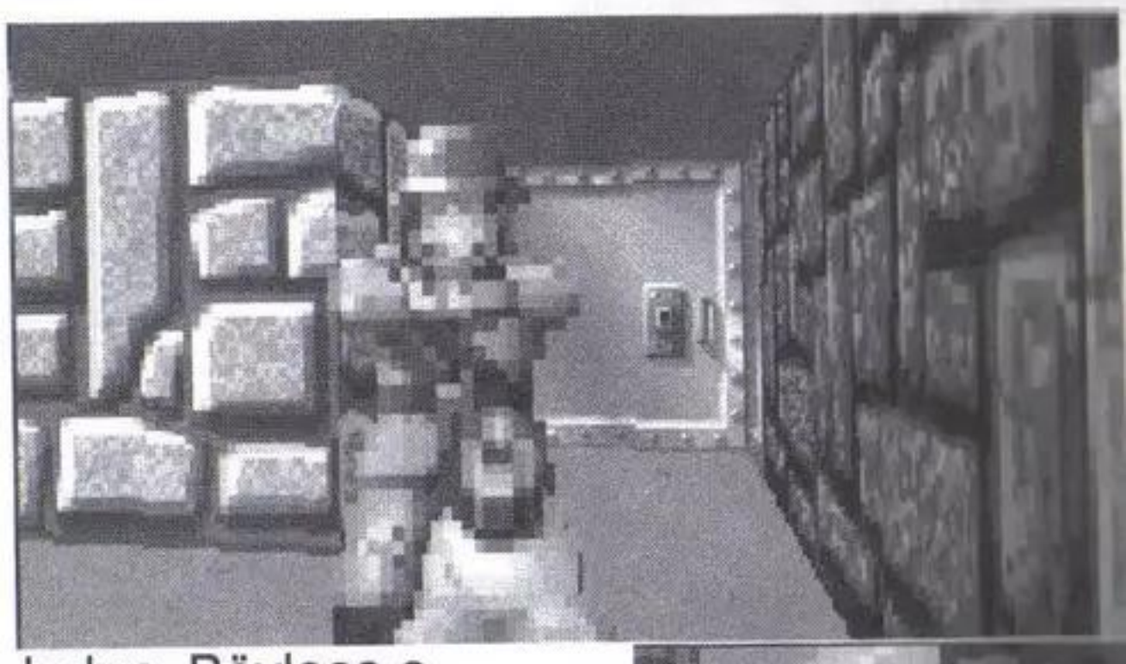


Şimdi bunu yaptığınızı öğrenen, UR-QUAN yandaşı ILWRATH'ı öldürmeniz gerekiyor (İsterseniz anlaşmaya çalışın ama bence boşuna uğraşmış olursunuz). ILWRATH'ı öldürdükten sonra, oyunun birinci kısmını tamamlamış oluyorsunuz. Artık uzay üssüne girdiğinizde savaş gemisi, silahlar, modüller ve yakıt satın alabilirsiniz. Geminize crew'I de starbase'den alıyorsunuz. Bu aşamada ilk başta çevredeki gezegenlerden başlayarak mineral toplayın. Bunları dünyadaki üsse satabilirsiniz. Daha sonra o yıldız senin, bu yıldız benim dolaşıp, evrendeki bütün yaratıklarla dost olmaya çalışın (Tabii ki UR-QUAN ve KOHR-AH hariç, çünkü oyun sonunda bu ikisinin yok olması gerekiyor). Size en çok yardım edecek olan ırk, balık ırkıdır. Bunlar size NEMESIS adındaki geminin teknolojisini veriyor (Bu gemi ile KOHR-AH'ı öldürmek çok kolay). Bir de şunu söyleyeyim, gezegenlerde canlı yaratık bulursanız onları vurun (ENTER'a basarak) ve ortaya çıkan objeleri toplayın. Bunları daha sonra muşmula suratlı bir uzaylıya satıcaksınız. Bunun karşılığında ondan teknoloji veya bilgi satın alabilirsiniz. Eğer UR-QUAN yeterince güçlenmeden bütün ırkları birleştirip ona saldırırsanız, UR-QUAN'ı yok edip oyunu bitirebilirsiniz. Eğer ingilizceniz varsa ve strateji ya da adventure'dan hoşlanıyorsanız, bu oyunu zevkle oynayabilirsiniz. Eğer Star Control 1'deki gibi uzay gemileriyle savaşmak istiyorsanız, oyunu çalıştırmak için melee yazın. Böylece yeni gemilerle birlikte uzay savaşları yapabilirsiniz. İşte verdiğimiz sözü tuttuk ve STAR CONTROL 2'yi açıkladık. Hem de şimdiye kadar açıklanan bütün oyunlardan daha uzun. Tam 416 kelime. İnanmıyorsanız sayın...

SPEAR of DESTINY

Bir nazi kampında esir düşmüşsünüz ve oradan kaçabilmek için elinizde bir silahtan başka birşey yok. Bir odada oyuna başlıyorsunuz. İleriye doğru gidip kapıyı açın (SPACE tuşu ile). Merminiz bitene kadar silahınızı kullanın. Nazi askerlerini vurmak için silahı çevirip CTRL tuşuna basın.

Unutmayın merminiz sınırlı. Ancak askerleri vurdukça size mermi verecektir. Bölümdeki her odaya bakın. Böylece o bölümdeki bütün mermi ve silahları toplarsınız. Ayrıca bir de gizli odalar var. Gizli odaları bulmak için duvarın önüne gelip itin (SPACE tuşu ile). Eğer duvar açılırsa gizli odayı buldunuz demektir. Bölümü bitirmek için ise asansöre binip şalteri kaldırmanız gerekiyor. Böylece bir üst kata çıkıp kurtuluşa bir adım daha yaklaşmış oluyorsunuz. Wolfstein türü bu oyun, sizi iyi vakit geçirtecektir.



ÇELİK BİLGİSAYAR

PC GOLD BAYİİ

ZuhuratbabaMah.
Akatlar Sok. No:28
BAKIRKÖY TEL:
572 77 01

En yeni bilgisayar CD-ROM oyun ve programlarını bizde bulabilirsiniz. Hem de çok ekonomik fiyatlarla. Bizi arayın.

GOLD FRIEND

- 486 DX2-66
- 4 MB RAM
- 420 MB HD
- Renkli Monitör
- Mini Tower Kasa

$760

GOLD BUSINESS

- Pentium 90
- 8 MB RAM
- 850 MB HD
- Renkli Monitör
- Mini Tower Kasa

$1170

Macbeth

Adventure/Strateji/Simulasyon

Bir... Ne kadar hüzünlü, sade ve nispeten temiz bir sayı. Duvara atılan tek bir çizik, kocaman, yumuşak bembeyaz bir sürünün içindeki yanlız siyah koyun, sonsuz görünen şehrin ışıklarının arasında küçücük bir pencere. Milyonların, milyarların tecavüzüne direnen güçsüz birim. Herşey dehşet hızıyla büyürken, katlanırken, kendini korumayı başaran yegane varlık. Ve duvarlardan akan pisliği yerde ufak havuzcuklar oluşturduğu bu mekanda tek, bir tek, birtanecik şansınız. Siz de geldiğiniz dolduruşla aniden çoğalmayı, açılmayı, önünüze geleni yutmayı, beğenmediklerinizi kusmayı, sonra da buna umarsızca devam etmeyi istiyor olabilirsiniz ama çoğulun bayağıyla dans ettiği düzende asıl marifet bireyliğinizi, birtekliğinizi, tekbaşınalığınızı koruyabilmekte. Sabah parmağınızı tükürükleyip rüzgara tuttuğunuzda, ister istemez rüzgarın estiği yönden etkileniyorsanız, gün boyunca rüzgar keyfine göre habire değiştikçe, uymak için çırpınıyorsanız, önünüze çıkan yol ayrımlarında kalabalık gördüğünüz tarafa doğru gitmek için derin bir istek duyuyorsanız, görünmeyen ama kafanızın üstünde ısrarla sallanan sosyal skor board'da puan toplıcam diye olmadık taklaları atıyorsanız, alem buysa böyle yapılır diye birgün anılarınızı yazdığınızda utancınızdan atlıyacağınız bölümleri dolduracak haltlar ediyorsanız, çarklar işler, presler habire habire durmadan çalışırken işlerini zorlaştırmiim diye kafanızı eğiyorsanız, üstünden tek hareketle süzülebileceğiniz engellerin altından sırf adet böyle diye geçebilmek için ezilip büzülüyor, en dipte sürünüyorsanız akşam olduğunda, sabah rüzgarı daha iyi anlamak için parmağınıza sürdüğünüz tükürük kadar bile değeriniz olmaz. İnsanlar da tıpkı sayılar gibi çarpılır, bölünür bazen eklenir, genelde eksilir ama en sonunda biri birle çarptığınızda yine başladığınız biri elde ederseniz. Zaten tıpkı sayılarda olduğu gibi insanlarda da en hüzünlü, en sade ve nispeten en temiz olan kendi bireyliğini korumayı bilendir.

Ama siz benim çoğul nefretimin, bireylik kavgamın, kendi birlik ve düzeninizi bozmasına izin vermeyin. Çünkü önemli ve bol mektuplu bir ayın yazısının daha başındasınız. Şimdiden ruhsal düzeniniz bozulursa yazının sonunu (karmaşık bir yolculuk olacak) sağ getiremiyebilirsiniz. Bakın Intel Inside sizin için en yeni entarisini giydi. Bu ay ona 4MB'lık bir RAM desteği (rüşvet) yaptığımdan beri size hoş görünmek için ayrı bir çaba içinde. Yavrum Intel, hatırlat bakiim ben bu ay ne oynadım..

- Çok saygıdeğer, RAM'ını benden esirgemeyen ef'em, bu ay ne oynadığınızı tespit etmek oldukça güç. Daldan dala bahar sarhoşu leyla kuşlar gibi dolaştınız, ama Hard Disk'imdeki kalıntılara bakılırsa Pizza Tycoon oynamakla kalmamış, zamanınızın yarısını başında geçirmişsiniz, Transport Tycoon'un Deluxe'üne umutla sarılmışsınız, beklediğiniz gibi çıkmayınca Fatal Racing, Road Warrior, Destruction Derby gibi, sizin gibi ehliyet özürlü birinde mana veremediğim yarış oyunları oynamışsınız. Heroes of Might&Magic'e devam edip iki görev daha bitirmişsiniz, sonra ondan da daralıp bütün dergi sizi beklerken utanmadan Warcraft 2 oynamışsınız.

- Tamam, tamam yeter kes artık. Ulan 4 MB ram ekledik, konuşma kapasiten iki katına çıktı. Ben sana hayatım ve oyun zevkim üzerine yorum yap dedim mi? Tamam anladık, Warcraft 2 çok güzel ve ben nispeten iradesizim. Oynadım. İtiraf ediyorum. Bu oyundan daha sonra bahsedecem, belki gelecek aya yazarım dicem artık (kötü) espri konusu oluyor, demiyorum. Pizza Tycoon, Seçmece köşesi sayesinde geç keşfettiğim bir zevk. Zaten klavyeni kimin kurcaladığını farketmiyecek kadar kaşarlandın mı nedir, Mary Ann de geç de olsa bu oyunu fark etti ve o bahsettiğin 'ayın yarısı' süresini ben pizzacı değil pizza seyircisi olarak geçirdim. Bazı yarış oyunları oynadığım da doğru. Fatal Racing çok yavaş, geçiyorum, ama Destruction Derby çok güzelmiş maaşallah. Zaten ehliyet bağlamında kurduğun mantık yanlış, ben sürmeyi değil ekranda başımı beleya sokmadan çarpmayı seviyorum, bu oyun vahşi stilimi ödüllendirerek acayip artı puan topladı. Çarpma, kırma dökme, beni geçenlere kinlenip bir sonraki turda onları duvara sıkıştırma, arabadan uçuşan parçalara bakıp zevk kahkahaları atma, kazanmak için değil, öldürmek için oynama gibi her insanda bulunan

gayet normal dürtülerimi tatmin etti. Zaten yorum yapmak sana düşmez, jumper kirpisi. Rezil ettin beni, ben de seni etmeden yıkil karşımdan, git içerden mektupları getir. Bu arada DX4-100 olma işini unut, Allah bilir o zaman hiç çenen durmaz.

FAZLADAN BİR İKİ DAMLA...

Sevgili Mac,

Şu ana kadar sana yazılmış tonlarca mektubu tek tek incelesen benim adımı bulamazsın. Bunun basit bir açıklaması var tabii, ilk defa yazıyorum. Kimbilir belki yaşam felsefeme çok yakın yorumlar yapman, veya MAC-Chicken ile olan isim benzerliğin, yazılarındaki hoş tarzın, beni, seni okumaya zorlayan faktörler arasındadır. Ha, bir de gazete bayimiz Hamza'nın, her ay bana satmaya çalıştığı, ebadı küçük içeriği büyük, mükemmel derginiz.

1) Herkese, haykıra haykıra, bilgisayar oynamanın yaşının olmadığını söylermisin ?

2) Bahsettiğin kabloyla, Amiga500 ve 286PC'yi birbirine bağlayarak dünyayı ele geçirebilir miyim?

3) Geçen senelerde okulda arkadaşlarla bir bilgisayar dergisi çıkarmıştık. Sadece 1 sayı çıktı ve gerçekten de yok sattı. Sizin gibi 10.sayı şerefine (şimdilik) nasıl erişebilirdi ki?

4) MK'daki ejderha niye bana dil çıkarıyor?

Şevket Süha TEZEL, Istanbul

MAC: McChicken espirini yoğun bir çabayla göz ardı ediyorum (çekirge bey ilk atlayışını başarıyla tamamladı). Ama gözardı edemiyeceğim olay Hamza gerçeği. Dergimizin derin bir dağıtım (daha doğrusu dağıtılamamatım) sorunu var. Şimdi her mahallede bir Hamza (hoş isim) olmadığından biz de bayağı kısıtlı bir şekilde size ulaşmaya çalışıyoruz. Bunun mantıklı baktığımızda iki çözümü varmış gibi görünüyor (aslında yok). A) Dergiyi bulamadığınız her bilgisayarcı, ya da her gazete bayiine bizi aramasını (227 43 16) söyleyin, onları da dağıtalım. B) Babanız, amcanız, teyzenizin kocası, görümceniz, kayınçonuz falan Yay-Sat, Dağıt-Sat gibi organizasyonlarda çalışıyorlarsa onlara söyleyin bizi arasınlar (yine 227 43 16). Hep beraber her mahallede bir Hamza yaratalım.

1) Haykıramam (gecenin körü, herkesler uyuyor) ama bir süre canlı konu mankenliği yapabilirim. 10 yaşlarında tutulduğum bu hastalığın hiçbir (okulu asmam, gözlerimin bozulması, giderek daha anti-sosyal (Anthrax no'oldu ya) olmam, karşı cins ilişkilerimin sallanması, ellerimde klavye kasları oluşmasından başka) zararını görmedim. Aksine her oynadığım oyun, her kullandığım program bana aval aval televizyon seyrederek veya kantinde soyu tükenmiş geyikler yaparak öğrenemiyeceğim birşeyler öğretti. Bugün (ömrümün ortalarında), mesela II.Dünya Savaşı hakkında detaylı bilgiye sahipsem, bu şahsen Normandiya'da bulunduğumdan değil, Third Reich gibi oyunlar oynadığımdandır.

2) Amiga 500'ü, 286'ya bağlayarak kısa dalga radyo bile yapamazsın. Bugünlerde dünyayı ele geçirmeye çalışanlar A4000(sattım sonunda) ve Pentium 100 bilmemkaç kullanıyorlar.

3) Uyumazsan, para, çıkar düşünmezsen, sıkılmazsan, sabah yapman gereken şeyi Warcraft 2 oynıcam diye akşama bırakmazsan 10 değil 100 sayı da çıkarırsın. Tabi önce sabrın, paran, gençliğin veya ömrün bitmezse.

4) Çekirge bey ikinci atlayışında da çok başarılı. Maaşallah. Ya ne alaka şimdi yani. Ben ve MK3, ayrı dünyaların insanlarıyız, bir araya gelemeyiz. Ordaki ejderha slow müzikle striptiz yapsa bile bir alakamız yok.

BARDAK TAŞIRABİLİR AMA,

Sevgili Mac,

Öncelikle derginizin ve tanıttığınız oyunların kalitesini tartışacak adamı ben gırtlaklarım. Gerçekten tebrikler. Özellikle sana büyük bir teşekkür. Gelen mektuplarları cevaplandırıken güzel oyunlar tavsiye ediyorsun. Devamını dileriz. Evet gelelim sadete. Ben hemen hemen dört ay önce PC sahibi oldum. Sizin derginizi de o zamanlarda gördüm ve hemen kaptım. Senin köşeni gördüm ve PC sahiplerinin oyun ya da başka dertlerine çözüm bulduğumu farkettim. Ben 486 DX4-100, 1GB Hard Disk, 8MB Ram, 4xCD-ROM, SB16, FaxModem'i olan bir vatandaşım. Sana ilk sorum şu:

1) Senin önerine dayanarak Full Throttle'ı (CD) aldım. Fakat takıldığım bir yer var. Adamın tekini düşürdükten sonra yolda giderken tekerleğin çıkıyor ve kaza geçiriyorsun. Kadının teki motoru tamir etmek için senden üç şey istiyor. Biri 'torch', onu buldum. 'Gas'e gelince. Böyle yüksek bir yer var, içeri giriyorsun (kilidi kırdıktan sonra) merdivene deyiyorsun. Polisler geliyor. Ne yapacağım, bir de maşamı denir, ne denir bilmiyorum, ama birşey daha isteniyor. Aleti buluyorum ama köpek geliyor alamıyorum. Lütfen, lütfen cevapla.

2) Anlamadığım birşey var. Kasım sayısında Command&Conquer'i tanıtmışsınız. Sonunda da 15HD veya 2CD yazmışsınız. İşte burayı anlamadım. Bu oyun 2 tane CD'den mi oluşuyor. Bir CD 600 MB değil miydi. 15 HD etse etse 35MB edecek. Neden iki tane CD. Yoksa yanlış mı anlamışım?

Eğer soruların cevaplanırsa çok sevinirim. Bu mektubumda soru az oldu ama inan diğer mektuplarımda çok olacak.

İlker SEYMEN, İZMİR

MAC: Intel Inside kuralı 1: Tutamıyacağın sözler verme İlker. İstersen okuldan izin al, ailenle vedalaş, gırtlakyacağın adamın adı Kaan. Bahçelievler'de oturuyor, zarfı kaybettiğimden tam adresini bilemicem. Derginin genel kalitesi, oyun zevkimiz falan hakkında senle tamamen zıt düşüncelere sahip. Aslında onun mektubunu yayınlayıp bazı düzeltmeler (tipinde değil, fikirlerinde) yapacaktım ama baktım hazır suikastçi gelmiş, işin kolayına kaçayım dedim (güneş doğuyor, paniklerdeyim). Onu temizle, sonra dergiyi ara, 'Karpuzları dereye koydum' de

göndermiyorsunuz. (Niye?) 64'lerde de seni hiç kaçırmazdım ama hiç mektup yazmadım. Bu ilk mektubum ama mektuplarımın geleceğini garanti ederim.

1) Şimdi sen Dune 2 taklidi Warcraft'ın o başında saatler geçirdiğimiz, bana stratejiyi sevdiren Dune 2'den daha mı güzel olduğunu iddia ediyorsun? Zaten o taklitçi herifler Flashback'inde kopyasını çıkartıp Black Thorne diye piyasaya sürmüşlerdi. Bu Dune 2-Warcraft muhabbetinin çok uzadığının farkındayım ama ben de bu konu hakkında görüşümü bildirmek istedim.

2) Iron Maiden'ın yeni albümünü dinledin mi? Ayrıca bu dergide senden başka metalci var mı? Varsa kimler?

3) Dergi niye renkli çıkmıyo ya? İyi, hoş grafikleri basıyorsunuz da bizim de gözlerimize yazık.

4) Flight of the Amazon Queen alınmaya değer mi?

5) Niye Engin Ardıç gibi 180 derece dönüp Amiga'dan PC'ye döndün. Gerçi sen 64'lerdeyken de PC'yi savunurdun. Diğer öteki Amiga mahlukları sana karşı cephe almıştı ama sen yılmadın ve sonunda PC'ci oldun.

6) Bu CD oyunlarının disket versiyonları hakkındaki düşüncen ne? Yani Alone in the Dark 3 ve Dark Forces piyasaya 26 ve 22 disket olarak sürüldü. Şimdi bunları alalım mı CD versiyonuyla aynı mı?

7) Bana eski ama güzel (eski dediysek de 5-6 yıllık nuhnebinden kalma oyunlar değil) adventure oyunları önerebilirmisin (1-2 yıllık). Ama öyle korkunç sistemler isteyen şeyler olmasınlar bizim öyle Pentiumumuz yok, 386 DX'le yaşayıp geçiniyoz şu fani dünyada.

8) Ya şu "Not Enough Free Memory" yazan Serkan'la niye bu kadar dalga geçiyorsunuz. Yani onun yayınladığı oyunlar belki bir Bioforge veya Myst değil ama en az onlar kadar eğlenceli ve zevkli oyunlar (Dimi ama?)

9) Son olarak ta 64'lerden ne haber? Evrensel köle Omay ne yapıyor?

10) Ve de son olarak (bu kaçıncı son olarak) dünya görüşünü öğrenebilirmiyim? Tamam pessimistsin de yani politik görüşün nedir diye sormuştum. Mektubumun sonuna geldim ve saat 1.20 geçiyor. (Sabaha karşı) ve ben hala uyumuyorum, uyuyamıyorum, uyumak istemiyorum, uyu.....

Aydın Ekim Savran

MAC: Şimdi seviyesiz, erotik müneccim esprileri yapmak istemem ama bu işlerden anlıyorsun galiba. yani benim bile Game-Show'a girmeden bir gün öncesine kadar haberim olmayan bir olayı (ani karar oldu da) gece yatınca rüyanda görebiliyorsun. O zaman lütfen bu gece yattığında bak bakalım, ne olcak benim bu halim? Çok merak ediyorum valla. Kahve falı bakıyorsan fincanımı da yollayabilirim istersen.

1) Şimdi taklit var, taklit var. Mesela (biraz eski ama olsun) Lotus vardı, Jaguar çıktı. Bu kötü taklit. Hem Lotus'un tırnağı olamadı, hem de sinir bozdu. Ama Dune2-Warcraft savaşında (yakında tarih kitaplarına girecek bu gidişle) durum farklı. Dune2 vardı, güzeldi, benim bilgisayarım yoktu o zaman, sırf oynamak için evden dergiye gelirdim. Sonra Warcraft çıktı, tamam bariz bir şekilde oyun sistemini taklit etti, ama sonuçta ortaya çıkan oyun hem oynanış, hem grafik, hem de görev zenginliği açısından daha iyi. Bu konudaki yorumlarınızı artık Serkan'a yazabilirsiniz. Dergide boş işlere o bakıyor.

2) Dinledim ama ben genelde Maiden'dan çok bir Bruce Dickinson hayranı olduğumdan (Tattooed Millionaire'i bir dinleyin) beni o kadar etkilemedi. Dergide müzik işleri karışık. Var dicem, diyemiyorum.

3) Gözler neyse ama bu maddiyatçı dünyada cebinize de yazık. Aynı dergi, renkli olarak anca 150 bin liraya falan çıkardı herhalde. Sende durumlar iyiyse, senin için özel bir renkli version çıkarabiliriz.

4) Değer diyemicem. Aslında hoş bir oyun ama bence CD alacaksan Full Throttle, The Dig, ya da Prisoner of Ice daha iyi gibi sanki.

5) Şöyle bir durum var, ben mali durumum daha iyiyken (o zaman işim vardı) kafamda kablo ya da kartla bağlı Amiga-PC hayalleri kuruyordum. Sonra durum bozulunca 4000'l enflasyon tanrısına kurban etmek zorunda kaldım. Eğer tekrar toparlanabilirsem tekrar aynı utopya için boğuşacam. Şu anada PC'de oyun oynuyor, ya da PC'de sayfa yapıyor olma, herhangi bir açıdan Amiga karşıtı olduğumu göstermiyor. Zaten gösteremez, çünkü değilim.

6) Aynı değil. Zaten bir üst mektupta mı ne anlatmıştım. Eğer CD-ROM'un varsa tabi ki CD'sini al ama bazı durumlarda (Alone3, Ascendancy, Screamer) gerçekten bir fark yok. En akıllıca metod oyunun CD'de ne kadar yer kapladığına bakmak. Zaten diske sığacak gibiyse o zaman onu al. (CD'lerin tersine baktığında ne kadarının dolu olduğunu görebilirsin).

7) 386'da herhalde Monkey Island iyi olur, sonra eski Indy'leri mutlaka dene. Legend of Kyrandia'nın da çalışması muhtemel. Eski Sierra'lara da bakabilirsin. Osman Kazdal bu konuda 'uzman fanatikler' konumunda.

8) Haşa. Asla derdimiz Serkan'ın açıkladığı oyunlarla değil. Star Control, Titus the Fox, Volfied falan hep saygıya değer oyunlar. Saygıya değme konusunda problemi olan Serkan. Ona yakın olmak, veya herhangi bir muhabbette adının geçmesi anlaşılmaz bir şekilde dalga geçme sonucunu doğuruyor. Ondan kan ve doku örnekleri aldık, araştırıyoruz. Bu arada bir 386 sahibi olarak bu köşeden yararlanıyorsan mutlu oldum açıkçası. Hep en yeni oyunları açıklamak gibi bir görevimiz var ama bilgisayarı yeterli değil diye kimseyi oyunsuz bırakmak istemeyiz. Zaten Not Enough Memory' köşesini onun için kurduk. Başına niye Serkan'ı getirdik, kendimizden

kan ve doku örnekleri aldık, onu da araştırıyoruz.
9) 64'lerde son durum. Şef Apo Abi: HBB'de. Onu hemen hemen hergün televizyonda görebilirsiniz. Biryerlere gelecek insan, yazdığı baş yazılardan belli olurmuş zaten. MAC: Biliyorsunuz işte. Şahin Derya: Bu ay yazarlığa muhteşem bir dönüş yaptı, kapak bile oldu. Kalleşin Pentium'u var. Orhan: Show Computer'de çalışıyor. Onun da Pentium'u var (kıskanmamalıyım). CD'ler için ona teşekkür etmeliyim. Omay: Aynı işte. Kendi oyununu çıkarma (bitti, tam 5 sene sürdü ama bitti) ve satıp zengin olma hayalleri içinde. Hacim olarak aynı, zeka yaşı geriliyor gibi geldi bana. Ümit: Eskişehir'de okuyor. Gökhan: Game-Show'a klasikler köşesi yazarı oldu. Serkan Solmazer: Vakko'da bilgisayar bölümünde çalışıyor. Muhabbetinden hiçbirşey kaybetmedi. Aynı öldürücü formunu koruyor. Diğerleri: Missing in Action.
10) Zor soru. Ülkemizin içinden geçtiği hassas dönemde bu yorumu yapmamayı tercih ederim. Zaten Game-Show'da bunun yeri değil. Daha özel bir muhabbet imkanı yakalarsak konuşuruz.

İNSANI BOĞAR...

Sevgili MAC,
Öncelikle, şu kendisine mektup gelmeyip sayfaları keni kendine dolduran Engin Abla'nın kız mı erkek mi (yoksa ortası mı) olduğunu söylersen sevinirim. Sana birkaç sorum var.
1) "Johnny Mnemonic" oyunu hakkında ne düşünüyorsun? (iyi şeyler düşünmüyorsan hiçbirşey yazma) Biz aldık ve beğendik.
2) Derginizin sonunda bulunan top 10 listesini neye göre yazıyorsunuz?
3) Sony Playstation hakkında ne düşünüyorsun? Birçok firmayla anlaşması var. Bunlar arasında "Namco" ve oyunları Tekken ve Ridge Racer'da var. (Tekken grafikleri Fx Fighter'dan kesinlikle daha iyi olan bir 3-D dövüş oyunu ve MK 3 kadar zevkli Ridge Racer da süper bir araba yarışı). Ben bunların arcade versiyonunu gördüm. Bir Playstation görürsen lütfen bize de anlat. PC mi yoksa Sony mi oyun için daha iyi. Daha bu adamlarda MK 3 dahil yüzlerce oyun var. (Tekken'in en azından arcade'ini gör) Tekken 2 ve Ridge Racer 2 de çıktı.
4) Dergideki herkes metal mi dinler? Hiç underground veya house dinleyen yok mu?
5) Gümrük Birliği'ne girdik diye crack oyunlar kalkar mı ve CD'ler ucuzlar mı?
6) Phantasmagoria çok acaip mi güzel yoksa Full Throttle daha mı güzel?
7) MK 3'de yukarı ile yapılan bazı fatality'leri garda basılı tutarak yapıp ve daha sonra gardı bırakırsanız çoğu olur.Bir gün Kuşadası'na gelirsen bize uğra. Seninle 72 ekran TV'de Laser Disc'ten Dolby surround bir film izleriz. Umarım mektubumu (biraz uzun) yayınlarsın.
Noyan / KUŞADASI

MAC: Bilemiyorum ki, erkeği andırıyor (belirli bir açıdan bakınca) ama tam değil galiba. Kadın da olabilir gibi. En iyisi Intel Inside bir baksın bakalım. Analiz et şunu Intel yavrum. Şışşt hop, dur çoçuğum sulanma, sen bilgisayarsın, senin böyle fonksiyonların yok. Sok şu CD-ROM'u içeri. Anladığım kadarıyla Engin galiba dişi (ya da Intel Inside biraz sapıtık).
1) Hiçbirşey demiyorum.
2) Türkiye listesi Kamer'deki satışı gösteriyor. Onun için bizim çok sık oynadığımız StarControl, Pinball gibi oyunlar da zaman zaman listeye giriyor. Çünkü içeri giren müşteri 'ulan bu herifler bu oyunla bu kadar eğleniyorlar, bari ben de alayım' diyip alıyor. Amerika listesini ise benim çok beğendiğim bir yabancı dergiden alıyoruz. Adını söylemem, söylesem liste için bizi alacağınıza onu alırsınız.
3) Şöyle düşünüyorum. Eğer Adventure veya strateji oynayacaksanız bir tane PC'niz mutlaka olsun, olsun ama eğer paranız varsa, ve hareketli, heyecanlı oyunları seviyorsanız evinizin bir köşesinde duracak bir SONY'nin hiç zararı olmaz (belki olur, her an size gelebilirim, çok yerim, çok da kola içebilirim).
4) Özgür bir dergi olan Game-Show'da herkes ayrı telden çalıyor. Bir Engin Hanım'la ben The Cure konusunda anlaşıyoruz. O kadar.
5) Şu anda herkes bunu tartışıyor. Benim görüşüm birşey olmayacak, yani zaten kaliteli birşey almak isteyenler orijinalleri alacaklar (normal yoldan ithal edilirse CD'ler zaten aynı fiyata geliyor), öbürleri de el altından oyun çektirmeye devam edecekler. Yani bir nevi orman kanunu gelecek. Hepimiz öleceğiz ve taş üstünde taş kalmayacak.
6) Son kez söylüyorum, Phantasmagoria güzel değil. Bence satın alacağınıza ödünç alın. En azından görmüş olursunuz, içinizde ukte kalmaz. Full Throttle güzel, ama biraz kısa. Bence alınabilir, hatta biz onu bu senenin en iyi adventure'ı seçtik.
7) Hadi ya. Bak şimdi. Bunu bilseydim MK3'le ilgilenmeyip, MK3 oynamadığım, MK3'ü hiçbiryerime sallamadığım o saatlerde yine de MK3'ü hiçbiryerime sallamazdım. Size hep tutamayacağınız sözler vermeyin diyorum, geliyorum yoldayım, çok yerim, çok kola içerim. Intel Inside çocuğum her ay yazı yazmanın o güvenilir rutinliğinin verdiği müthiş zevki birkez daha aldım, alışmışım, kudurdum, tükendim. Save ve ortalığı toparlama işleri yine sana kaldı. Zaten cezalısın sapık. Bakmayın yaptıklarıma, benim iç dengem de yatışır birgün elbet. Nazlı gelinim ben, hem ağlarım, hem giderim.

Murat'SeveredTies'ADANÇ
Köyiçi Cad. Şair Leyla Sok.
Mutlu Han 16/14
Beşiktaş 80690 Istanbul.

(şifre mahiyetinde).
1) Gazı bulmak için gittiğin yerdeki kilidi yanına almayı unutma. Sonra da merdivene tırmanır gibi yapınca polisler gelecek. İşin hinliği burda, benzini polisten yürüteceksin. Üçüncü parça için hurdalık gibi yere gidiyorsun. Ordaki köpekten kurtulmak için elindeki eti (var sende di mi?) mavi arabanın oraya atıyorsun. Köpek arabaya gidince de arka taraftaki koca aletin mıknatısıyla arabayı kaldırıyorsun.
2) Şimdi burda önemli bir teknik detayın farkında değilsin. Elin gavuru kopyalanmasın diye oyunu CD'de yapıyor. Elin diğer (kötü niyetli) gavuru ya gidiyor CD Writer'la kopyalıyor, ya da CD-ROM'u olmayanlara satabilmek için CD-RIP adında ufak bir ameliyat gerçekleştiriyor. Olay şu, CD-RIP yapan adam CD'deki oyunu alıyor (daha fazla CD yazmak istemiyorum), içinde oyunun çalışması için mutlaka gerekli kısımları floppy'e aktarıyor. Sonuçta CD-RIP (yeteer) olarak aldığın 15 HD'lik C&C oyunun sadece ana kısmı. CD (ay bayılacam) versionundaki render demo'lar falan yok. Hatta kırmızı adamların (NOD) görevleri bile yok. Bu iyi mi, evet iyi, böylece CD-ROM'un yoksa bile bazı yeni oyunları oynayabiliyorsun. Kötü mü, evet kötü, çünkü oyunun süsleri, püsleri olan kısımları göremiyorsun. Aynı haltı Magic Carpet2, The Need for Speed için falan da yediler ama sürekli CD'den okuyan Rebel Assault tipi oyunlar için yapabileceklerini pek sanmıyorum. Biz de hem CD'si olanlar hem de CD'si olmayanlar (hiho, cd, midi, lay lay laaaa) açıklamayı takip edebilsin diye varsa iki versionu da yazıyoruz.

YATAĞINA SIĞMAYAN,

Sevgili MAC,
Sanırım beni hatırlayacaksın, sana aynı mektubu 22 kere gönderen, 64' ler dergisini ayın ilk günü bitirip ayın geri kalanında ne yapacağını düşünen, 7,8 sayfalık MAC Adventure köşesini adeta ezberleyene kadar okuyan ben Osman KAZDAL' ı. (Bu arada kabul et Elvira kodlarının ücretini 22 zarftan birine saklayarak ruhsal dengesizliğe sebebiyet vermek çok parlak fikirdi. Hoş bunu yapmaya belkide gerek yoktu ya neyse.) Bu arada yeni dergiye ve sana başarılar dilerim. Beni ve daha birçok kişiyi 92 eylülünden beri süren karanlıktan çıkardığın için teşekkürler. Bu yaz arkadaşlarla konuşurken bana GAME-SHOW adlı bir derginin varlığından söz edildi. İlk anlatılanlardan bunun 92 eylülünden beri aradığım ilaç olamayacağına karar verdim. Çünkü cheatlerden ve tam çözümlerden bahsediliyordu ama bir adventure köşesinden bahsedilmiyordu. Ancak bir gün bilgisayarcıda dergiyi gördüm ve ilgisizce karıştırmaya başladım ve MACBETH adlı bir köşe gözüme ilişti. Bu benim adventure köşem dedim ve yazarın adına bakmak için sonunu çevirdim, o anda o ismi gördüm ve dünyanın benim için üç yıl aradan sonra tekrar aydınlandığını hissettim.
1) Senin bir text adventure fanatiği olduğunu biliyorum ve destekliyorum. Ancak uzun süre direnmemize rağmen SIERRA icon adventure yapmaktan vazgeçmedi. Burada makineleri değiştirerek AMİGA'daki hız sorununu ortadan kaldırdıktan sonra ben icon adventure'lardaki bazı komutların text adventure'larda çok zor verilebileceğini düşünüyorum. Durum böyleyken icon adventure'lar oyuna daha detaylı araştırma olanağı sağlıyor bence. Bu konuda ne düşünüyorsun?
2) Son zamanlarda CD'de Gabriel Knight oynadım ve oyuna tapmaya başladım. Abi bu oyun olağanüstü, bu senaryo mükemmel, bu oyun gelmiş geçmiş en iyi adventure olmaya aday. "GK oynadın mı" diye sormuyorum, nasıl buldun diye soruyorum.
3) Abi bu PQ4 (Open Season) bir maskaralık. İstediği kadar grafikler iyi olsun benim 3 disketlik PQ2'm kadar bile olmadıktan sonra neye yarar. Ayrıca insan sonuna adam gibi bir demo yapar be kardeşim. PQ4 ne iş? PQ5 yıl sonunda geliyormuş hadi hayırlısı...
4) Bu arada ekim sayısında PQ4'ü açıklayan zihniyeti esefle kınıyorum. PQ4'ü yerlere göklere sığdıramayan bu zihniyetin gayet mütevazi grafikleri ancak PQ4'e beş çekecek konusu olan PQ2'yi oynamadıkları belli oluyor. Ayrıca o bilmem kaç saatte geçtikleri ilk ekranda çöp kutusunu açmayı unutmamışlardır ya da yazmayı unutmuşlardır. (Bu gibi ufak bir ayrıntı nasıl unutuluyorsa.)
5) Abi bu Phantasmagoria da bir rezalet. 7 CD bu borumu dedik, bağrımıza bastık. Oyunu Compex'ten aldık. Cumartesi öğleden sonra oturduk, pazar sabahı bitirdik ve neye uğradığımızı şaşırdık. Klasik perili köşk öyküsünü ben ne yapayım abi. Ben 7 CD'de orjinal birşeyler görmek isterdim. Ya kardeşim hiç üşenmedin oturdun, neredeyse 4,5 GİGA byte'lık oyun yaptın buna birde adam gibi bir konu yap n'olur. Adam gibi bilmeceler koy ki bir günde bitmesin. Önemli bir yenilik olarak HİNTKEEPER olayı dikkatimi çekti. Bu oyunda değilde daha zor oyunlarda sinir krizi durumlarında yardımcı olabilir. Abi bu Phantasmagoria nedir bir yazıda öğrenelim. (Hiç olmazsa sembolik olarak iyi birşeyler yaz da o kadar para verdik iyi bir oyun aldık sanıp mutlu olalım.) Bence Phantasmagoria'nın en önemli özelliği ilk diskinde Gabriel Knight 2 ile PQ5'i (Swat) müjdelemesi.
6) Sence bir adventure'da grafik mi yoksa konu ve atmosfer mi daha önemli?
7) Abi söylemeden edemiycem kasım sayısında Phantasmagoria'yı açıklayan zihniyet oyunun 7. bölümünü kendini öldürtmeden bitirememiş galiba. Ancak Phantasmagoria'yı açıklayan zihniyet o oyun var ya kendini öldürtmeden bitiyor. Zaten SİERRA oyunlarında kendini öldürtmeden oyun bitirilir biliyorsunuz değil mi ?
8) Abi bak sen şu işe ki benim bile bir maruzatım var. Abi bu

SQ6'da datacorder'ı homing beacon'a nasıl çevirecez?

9) Biliyorsun mu? Bende senin gibi hararetle İTÜ yollarını arşınlamaktayım. Abi senin vizen felan yok mu ya... Nasıl bu işlerle bu kadar uğraşabiliyorsun. Bunun bir kolay yolu varsa bir zahmet yaz da bilelim.

10) Sana birşey daha sormak istiyorum. Hala eski mektupları dosyada saklıyor musun? Yenileri de saklayacak mısın? Benim eski sayıları sık sık tekrar okuduğum gibi sende eski mektupları okuyor musun?

Osman KAZDAL, Istanbul

MAC: Evet o 22 zarfı dün gibi hatırlıyorum. 22'sini de sakladım. Seni yakaladığım gün, 22 parçaya böldüğümde ailene geri postalamak için. Ama zaman geçiyor, sinirler yatışıyor. Şimdi sadece keskin, ama iyice keskin bir usturayla suratına 22 kere 'Elvira kodları için teşekkürler, çok makbule geçti' yazmak istiyorum. Genel olarak Sierra'yla olan ilişkimin sıfıra düştüğü bu günlerde (Ceasar2 hariç) bu tartışmaya girme konusunda tereddütlüyüm ama olsun.

1) Tamam haklısın desem adım MAC olmazdı. Bence haksızsın. Şu günlerde icon adventure oynayan kardeşlerimi izliyorum, büyülteç ikonunu alıp ekranda piksel piksel kaçırdıkları bir cisim var mı acaba diye debeleniyorlar. Aslında benim problemim 'EXAMINE' ikonuyla değil, daha çok 'USE' ikonuyla. Şimdi geliyorsun, elinde ne olduğunu bilmediğim bir alet var, ne olduğunu bilmediğin bir cisme USE diyorsun, hop bilmece çözülmüş oluyor. Bilemem hatırlıyormusun, eskiden USE çok ender kullanılan bir adventure komutuydu. Birşeyleri açardın, çevirirdin, sokardın, çıkarırdın ama gelip zırt diye USE demezdin. Önce ne yapmak istediğine, yani elindekini nasıl kullanacağına karar verirdin.

2) Haklısın aslında. PC'yi ilk aldığımda yaşadığım gözü dönmüş oyun canavarı dönemimde, günde 10-15 oyun install edip, beşer onar dakika sonra silerler Gabriel Knight'a hak ettiğinden çok daha az ilgi göstermiştim. Şimdi kan basıncım biraz düştüğüne göre bu oyunla daha yakından ve daha sakin bir şekilde ilgilenmeyi düşünüyorum.

3) Sayfayı ve fotoromanı yaparken gördüğüm kadarıyla haklısın. Bu arada artık Police Quest serisinden fazla birşeyler beklemek hayalcilik olabilir. İlk oyunları yapan Jim Wallace Sierra'dan ayrıldı. Galiba şimdi Tsunami diye bir firmada çalışıyor. Blue Force diye bir oyun çıkarmıştı ama göremedim. Onun yerine eski Los Angeles polis şeflerinden birini aldılar (adını hatırlayamadım) ama onun Wallace kadar iyi olmadığı ortada.

4) Zaten Police Quest 2'yi oynayanlardan sağ kaç kişi kaldı ki. Çöp kutusunun da farkındayız ama ilk ekrana direkt etkisi olmuyor diye pas geçilmiş olabilir.

5) Phantasmagoria türünün ilk örneği olan, kendi halinde zavallı bir oyun. Belki zamanla bu digitize grafikli, film/oyun türü şeyler gelişir ama şimdilik bunlarla idare edeceğiz galiba. Senaryo konusunda haklısın, klasik hikaye, suyu çıkana kadar bahsettikleri bir iki erotik sahne, ve demomsu bir oyun. Keşke önce sorsaydın, ben sana alma derdim. CD parası konusunda ne kadar cimri davrandığım ortada. Hintkeeper gerçekten Phantasmagoria için gerekesiz bir lükstü, zaten çözecek azcık bilmece varken, yardıma ihtiyaç olduğunu sanmıyorum. Bence adını ve 7CD lafını duyup da alacak adventure'dan haberi olmayanlar ürkmesin diye koymuşlar (ukelacası mass marketing). Başka oyunlarda olup olmayacağı ayrı mesele, kimisinin hoşuna gider, kimisi eninde sonunda kendi bulmak ister, kimisi de (en iyisi) bana yazar.

6) Şimdi önem sırasını belirtiyorum: Atmosfer bir, konu iki, grafik üç. Niye demicek misiniz? Çünkü atmosfer yoksa zaten bir işe yaramaz, ilk ekrandan çıkmadan Quit derim. Mühim olan insanı ne kadar etkiliyor. Konu nispeten daha az önemli, çok klişe konulara karşıyım ama mesela tamamen uçuk, ya da saçma denilebilecek bir konusu olan oyun atmosferi iyiyse (sana kendini o saçmalığın içindeymiş hissini verebiliyorsa) yine de oynanır. Grafik en son, çünkü eğer metin insanı yeterince etkileyebiliyorsa ben bazı görsel şeyleri kafamda canlandırmaya razıyım.

7) Bu zihniyet senin benim gibi bir insan. Adı Timur. Genelde yaptığı herşeye karşı gibi göründüğün için buna bulaşmıyorum. Sizin zihinleriniz ve zihniyetleriniz kapışşın.

8) Ordaki aletin içindeki bütün chipleri çıkarıyorsun. Sonra da şu sırayla geri koyuyorsun. İlk önce Array, sonra Plate, sonra Chip, en son da IRK.
Array A: Plate'i RF olacak. Chip'i SPN, IRK'sı 9 olacak.
Array B: Plate'i TT, Chip'i DEN, IRK'sı 7,
Array C: Plate'i PS, Chip'i FER, IRK'sı 1,
Array D: Plate'i SC, Chip'i REP, IRK'sı 5,
Array E: Plate'i SE, Chip'i DIM, IRK'sı 3.
İşte hepsi bu kadarcık.

9) Artık Alamanya yollarını arşınlıyor olmam konuyu geçersiz kılıyor.

10) Evet, tabi ki saklıyorum. Bazen bakıyorum da o zaman ne kadar şenmişiz. Sık sık diyemem ama çok daraldığım zamanlar okuyorum. O zaman yaptıklarımın boşa gittiğini düşünmeme (ve bileklerimi kesmeme) engel oluyor. Bu arada tahminin doğru (bu da şifre mahiyetinde).

DELİ BİR NEHİR,

Dear MAC,

İşte Mac yine karşımızda. Seni yeniden gördüğüme çok sevindim. Bundan 1 yıl kadar önce bir rüya görmüştüm. Rüyamda bir bakkala giriyom ve dergileri karıştırırken elime Mac'ın hazırladığı bir PC dergisi geçiyor. Ve de (lanet olsun) bu rüyadan uyanıyorum. Ya, işte böyle, ben senin böyle bir dergide yer alacağını biliyordum. (Aptala malum olurmuş) Derginizi almaya Eylülden itibaren başladım çünkü İzmir'deki gaste bayilerine

ENGİN Abla

Hiç unutmam, **Ocak '95**. Birbirinden değerli iki dostum Timur ile Mert "yahu Engin Abla biz bir dergi çıkartmak niyetindeyiz, sen bilirsin bu işleri, n'apalım" diye bana gelmişlerdi. Ben de "siz bir yerden başlayın, gerisi gelir" demiştim. Aslına bakarsanız gerisinin ne olduğunu ve gelip gelmeyeceğini ben de bilmiyordum. Öylesine söylemiştim işte.

Mart '95. Ve bir yerden başlandı işe. Ama nasıl bir yerden. Eski GAME SHOW'cular bilirler, bilmeyenlere anlatalım. Derginin ilk sayısı 18 sayfa fotokopi idi. Montaj prit ile yapılıyordu. Fotokopiler çekildikten sonra tek tek elle zımbalanıp poşetleniyordu. İlk sayı 140 adet basılmıştı ve 114 adet satıldı. İkinci sayı 315 adet basıldı fakat yetmedi. 200 tane daha hazırlandı. İkinci sayının taplam satışı 455 tane oldu.

Tirajdaki bu artış gelişip büyümenin gerekliliğini gösterdi.

Mayıs '95. Timur ile Mert bir teklif ile bana geldiler. Dergide teknik problemlerin çözümlendiği bir köşe olacaktı ve benim yazmamı istiyorlardı. Her ne kadar 'çocuklar benim işim başımdan aşkın, evde çamaşır bulaşık beni bekler' dedimse de dinlemediler beni ve apar topar yazmaya başladım GAME SHOW'da. Sayfa sayısı 36'ya çıktı ve baskıya geçtik. Yenilikler bununla da kalmadı. İstanbul dışına açıldık. İlk durağımız Bursa oldu ve gerisi geldi.

Temmuz '95. GAME SHOW artık 64 sayfa ve renkli kapaklı bir dergi. Dizgi tamamen bilgisayar ile yapılıyor.

Ağustos '95. İki yeni misyoner daha katıldı aramıza. Birisi FRP'ci Muhammet. Sizleri biraz olsun Dünyanın lanet olası ortamından koparıp, kimi zaman ıslak ve karanlık dehlizlere, kimi zaman da garip yaratıkların yaşadığı garip gezegenlere götürdü. Diğer misyoner MAC hakkında zaten söylenecek fazla birşey yok. O nun Wendys 4 no'lu menü-Tekel 2000-Diet kola triosu ile beslenen, hayal dünyanızın sınırlarını zorlayan ve O.T.Y.Ç.A. (Açılımı 'oyunlarda takıldığınız yerleri çözüp açıklayan' dır. Fazla uzun diye öyle yazdım) garip biri olduğunu zaten biliyorsunuz. Eee bilmiyorsanız da öğrendiniz artık.

Eylül '95. Artık sayfaları da MAC yapıyor. Dört cici köşemiz daha oldu. News: Oyun dünyasından taze taze, sıcak sıcak haberler. Seçmece Bunlar: Her ay değişik bir oyun türünün en baba örnekleri açıklanıyor hemi de karşılaştırmalı. Not Enough Memory: Düşük kofigürasyonlu PC sahipleri için ideal bir köşe. Kanlım Not enough Serkan (Nam-ı diğer Kifayetsiz Mahluk) yazıyor. Yolun Sonu: Türkiye, Amerika Top-10 ları ve GAME SHOW tayfasının tüm mavraları da burada. Veee... **OCAK '96**. Bunu da mı ben anlatayım. İşte elinizde. Bakın, inceleyin, satır satır okuyun. Hadi lütfen okuyun. Dikkatle incelerseniz göreceksiniz ki her satırında binlerce emek ve göz nuru var.

Yukarıdaki satırların ana fikri şudur ki, bizler birçok fedakarlıkta bulunarak, gecemizi gündüzümüze katarak (şu anda saat sabaha karşı 4.37 va sabah saat 8'de matbaaya gideceğiz) -ama iyi ama kötü- bir dergiyi sizlere 11 aydır ulaştırıyoruz. Arkamızda ki para babası holdinglere değil, kendimize güvenerek yapıyoruz bu işi, hem de bir lira maddi çıkar gözetmeden. Peki sizin içiniz rahat mı? Bu satırları okurken 'evet ben de elimden geldiğince yardımcı oldum-olurum' diyebiliyormusunuz? Cevabınız "Evet" ise siz de GAME SHOW ailesindensinizdir artık, aramıza hoşgeldiniz. Eğer cevabınız belki ise, en kısa zamanda sizleri de aramızda görmek istiyoruz. Eğer "Hayır" diyor iseniz, söylenecek tek bir söz var size, yazıklar olsun.

Zahmet edip mektup yazan arkadaşların dertlerine bir göz atıp derman bulalım artık.

Sevgili Engin Abla

Ben İstanbuldan Murat Atayol. Kötü sayılabilecek bir bilgisayarım var (486 SX-25, 2 MB ram). Nasıl olsa beleş geldi diye kullanıyorum. Şimdi sorularım: Bu konfigürasyonda en rahat ne tür oyunlar oynayabilirim (şu ana kadar yalnızca Tetris ve Police Quest oynadım).

Sizce bilgisayarımı upgrade ettirmeli miyim?

Belki konumuzla biraz alakasız ama ekran kartının hafızası ne işe yarar?

Kuzum Murat,

Sen bu bilgisayar ile ancak Not Enough Serkan'a malzeme olursun yada eski baba Adventure'leri

oynarsın (Police Quest oynadığına göre adventure seviyorsun herhalde).
Bilgisayarını mümkün olan en kısa zamanda upgrade ettirmelisin. Yalnız fiyat-performans paritesini gözönünde bulundurman gerekir. Bana sorarsan 486 DX4-100 veya Pentium 75 Ram olarak da min. 8 Mb tavsiye ederim. Ekran kartlarınının hafızaları ekranın çözünürlüğü ile alakalıdır. Ekran kartınının hafızası ne kadar yüksek olursa bilgisayarın o kadar yüksek çözünürlüğü (yatay ve dikey nokta sayısı) destekler. Örneğin 1 Mb ekran kartları 1024 * 768 çözünürlükte 64K rengi destekler.

Sayın Engin Abla,

Ben Ayhan Sarar. Derginiz Game Show ile aralık sayısında tanıştım ve içeriğini çok beğendim. İşim gereği bilgisayar ile iç içeyim. Daha önce arkadaşımdan aldığım bir oyunu oynamak istemiştim fakat yeterli EMS memory'im olmadığını söylemişti. Aralık sayısındaki yazınızı okuyunca (Dos 6.0 daki memory manager programı Memmaker'den bahsediyordunuz) Memmaker yaptım. Fakat Memmaker'i başarı ile tamamlayamıyorum. Lütfen derdime bir çare...

Şimdi Ayhan abiciğim, Memmaker'i başarı ile tamamlayamamanızın üç sebebi olabilir.
1- Yeterli memory yok (Memmaker

mim. 2 Mb ram ister).
2- Bilgisayarınızda virüs olabilir.
3- Autoexec.bat ve Config.sys dosyaları read-only (yazılamaz) olabilir. Eğer böyle ise bu dosyaları attrib komutu yardımı ile yazılabilir hale getirip Memmaker'i öyle çalıştırmalısınız.

Bu arada Ender Karagöz kardeşimin sorularına kendi köşemde cevap veremeyeceğim. Enderciğim anlaşılan sen köşeleri karıştırmışsın. Fakat gönül yaraları için Güzin Abla'ya, cinsel problemlerin için de Haydar Dümen'e yazıp, benim okuyucum olduğunu söylersen sana yardımcı olacaklardır (Eski dostlarımdır da).

Mektuplar yine bitti. Yahu arkadaşlar ben bu mektup işine taktım be.... Satışı 2500 olan bir dergiye her ay toplam 13-15 tane mektup gelmesi bana hiç mantıklı gelmiyor ve bana öyle geliyor ki bu sizin ayıbınız. Biz olağanüstü çabalar gösterirken sizler orada öööyle olmuyor. Haydi yazın, bekliyoruz.

ÖZÜR: Sevgili Serdar Aldanmazlar ve Ural Memiş. Mektuplarınız elime çok geç geçtiği için yayınlayamadım. İnşallah bir dahaki aya (10 dakika sonra matbaaya gidiyoruz).

ENGİN 'Miss loba loba' ABLA
(Taktım bu lakap işine)

ŞİŞLİ AMIGA CENTER
PC / AMIGA / C-64 & CD-ROM
OYUN - PROGRAM - TAMİR - ALIM - SATIM

İDDİA EDİYORUZ
DAHA UCUZU YOK!

1995/1996 YILINDA
AYNI FİATLAR!..

EN UCUZ
OYUN ÇEKİM MERKEZİ

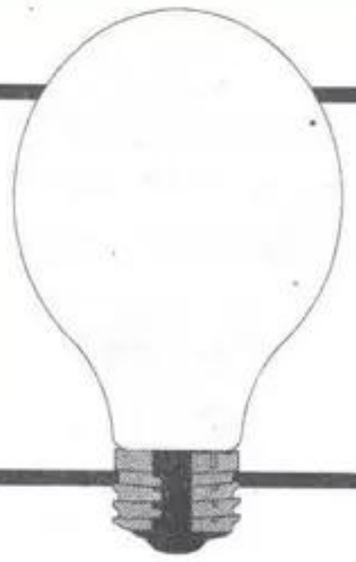
EN UCUZ BİLGİSAYAR
VE YAN ÜRÜNLERİ SATIŞI

PC
C64 ve AMİGA
ALIM SATIM VE TAMİRİ

LÜTFEN
YENİ ADREŞİMİZİ
NOT EDİNİZ

DERİCİLER SOK. NO: 123/A
PANGALTI - KURTULUŞ - ISTANBUL
TEL: 0 212 - 231 75 47 (ADNAN BİRİM)

TARİF:
1)HARBİYE'DEKİ BEŞİKTAŞ DOLMUŞ DURAĞI KARŞISINDAKİ HARBİYE ZİRAAT BANKASI HARBİYE ŞUBESİ'NİN YANINDAKİ SELBAŞI SOKAĞININ SONUNDAKİ CADDEDE BULUNAN TÜRK PETROL BENZİN İSTASYONUNUN HEMEN SONUNDAKİ PATİKA (TOPRAK) YOLDAN ÇIKINCA TAM KARŞINIZA GELİR. VEYA...
2)KURTULUŞ OTOBÜSÜ İLE FERİKÖY DURAĞINDAN SONRAKİ 'TEPE ÜSTÜ' DURAĞINDA İNİP 'ÜNİŞ FIRIN/KAYA HALI' ARASINDAKİ SEYMEN SOKAĞINA GİRİP, DOSDOĞRU GELİP BU DURAĞIN BİTİMİNDEN SAĞA DÖNÜNCE KOLAYLIKLA GELİNEBİLİR.



CHEATS

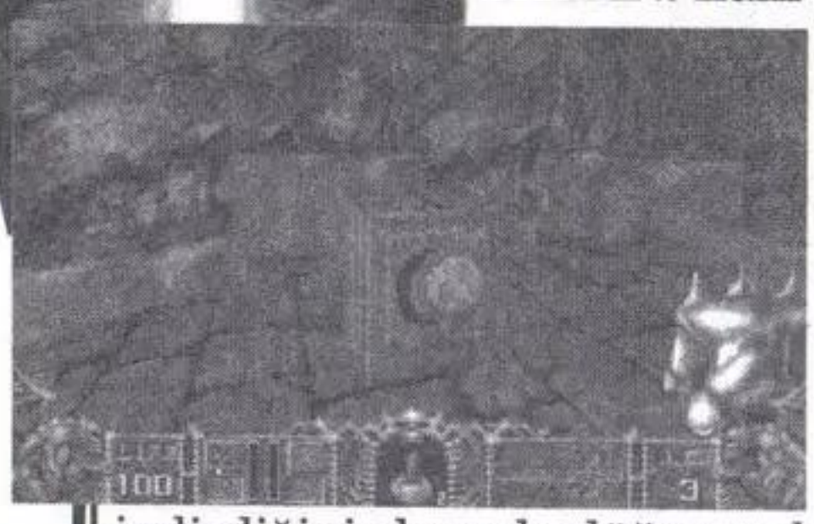
Oyunsever, tüyo daha çok sever arkadaşlar, bir iki ay elimizi tüyo sayfasından esirgedik diye başımıza gelmedik kalmadı. Sevgilim bile beni terk etti (gerçekten terk edişinin sebebinin ardında Game Show'daki dedikoduların bir etkisi olmuş mudur acaba?). Ve ben 1996 yılının bu ilk sayısında CHEAT köşeme bir daha hiç aksatmamak üzere geri dönüyorum. "Dönüşüm muhteşem olacak" diyebilmek için de size en son tüyoları hazırladım. Evet başlayabiliriz:

Mert TOPÇU

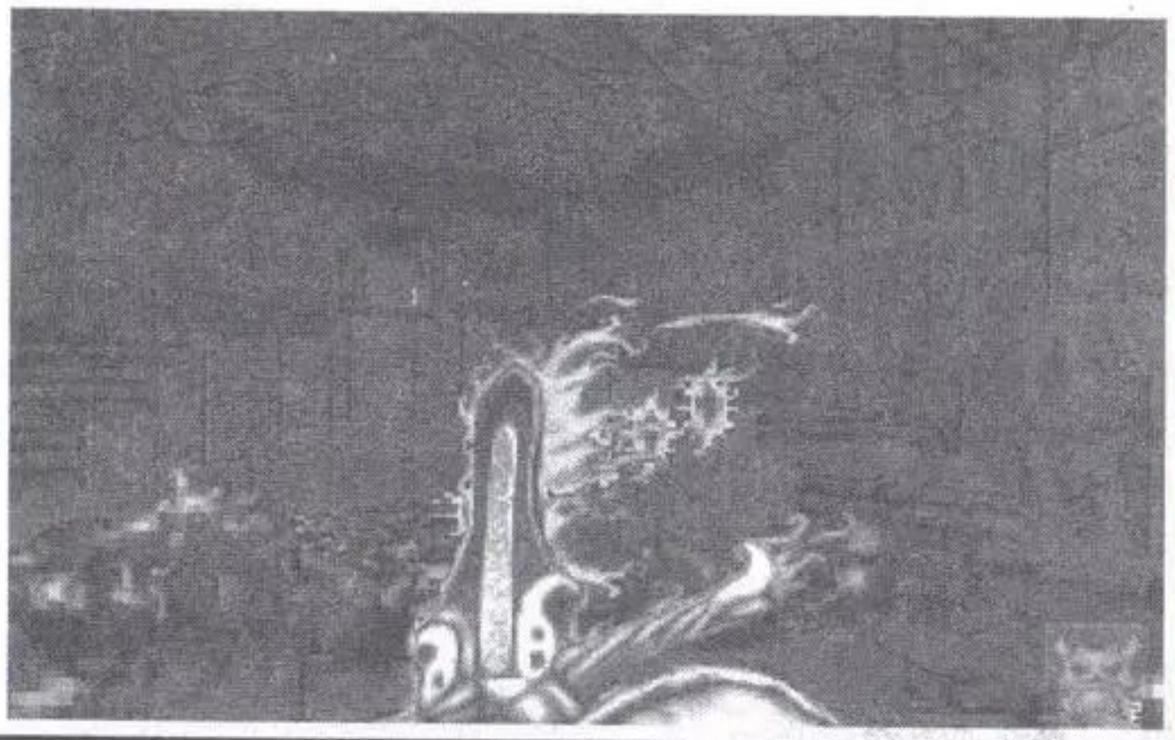
HEXEN

İşte Doom serisinin son basamağı olan Hexen'in açıklaması ile aynı anda cheat'leri de derginizde (ben o açıklamayı yazabilmek için tüyoları kullanmadı mı sanıyorsunuz). Oyun sırasında yazmanız için...

SATAN: İlahi mod.



NRA: Bütün silahlar emrinizde.
LOCKSMITH: Bu anahtarlar her kapıyı açar.
INDIANA:Bütün ıvır zıvır eşyalar ne varsa cebinizde.
SHERLOCK: Bir de bulmaca parçaları var. Aman onlar eksik kalmasın.
MAPSCO Haritada bir şeyler yapıyor ama... Bi-zahmet siz deneyin
PUKE: Script koduymuş. Yani bir kolu aşağı indirdiğinizde yada düğmeye bastığınızda olması gereken hareketler dizisi diyebiliriz.
INIT: Bölüme en baştan başlamak hangi akıllının işi?
DELIVERANCE: Domuz modu. Bu tüyolar sizi ilah da eder domuz da...
BUTCHER: Kasap misali. Tüm yaratıkları öldürür.
WHERE: Nerdeyiz. Kainatın referans noktasına göre x ve y koordinatları. Ne tüyo ama.
MARTEK: İntihar etmek için üç kere MARTEK çekin.
CONAN: "Tüm silahlarınızı atın yoksa..."
CLUBMED: Güzel bir tatil size iyi gelir. %100 SAĞLIK.
VISITxx: Hadi bu kıyağımı unutmayın: Bölüm değiştirme. xx yerine bölüm numarası yazılacak tabi.



witchaven

Bu oyun o kadar yeniki bazılarınız daha adını duymamış bile olabilirsiniz..News sayfası gibi cheat sayfası be! Witchaven ile ilgili bilgiler ararken kulağıma gelen bir iki tüyoyu buraya aldım. Sizin de aklınızda bulunsun, oyunu alınca "Game Show'un Ocak sayısında Witchven'ın tüyoları vardı" der, yararlanırsınız. Önce Backspace tuşuna basarak tüyo modunu çalıştırın bakayim. Sonra da
SCOOTER: Bütün silahlar, büyüler, full aksesur pike'lar. **MOMMY:** Bütün zehirlerden 9'ar tane.
WANGO: Maksimum sağlık, zırh, tüm anahtarlar, ve 7. bölüme ışınlandınız. Eğer ileri zekalılık yapar **IDFKA, RSVP** yada **RAMBO** yazarsanız ölürsünüz.

Bu tüyoyu da gittim, araştırdım ve sizin için Bay Kristian Kolstrup'tan belgeledim (yoksa bayan mıydı?). Orjinal belgesini göstermeye hazırım. Elimde öyle belgeler var ki, benden korkun. Şimdilik Command&Conquer ile ortalığı karıştırıyorum:
*Eğer bir bölümün sonunda öldürmeniz gereken yalnızca bir düşmanınız kaldıysa herşeyinizi satın ve tonlarca cash (in English, a ton of cash) yapın. Skorunuzu oldukça yükseltecektir.
*Eğer bir bölümün sonunda Harvester'ın yerleştirildiği Shed'i yok edip, Harvester'ın orada olmadığını fark ederseniz adamlarınız harvester'a saldırmaya çalıştığında onların üzerine yürüdüğünü de fark edeceksiniz. Sakın şaşırmayın.. Bu problemin üstesinden gelebilmek için bize kulak verin: 12 adama ihtiyacımız var. 4 adamınızı yıldız şekinde ve çevrelerinde hareket edebilecek mesafe bırakarak Harvester'ın yanlarına yerleştirin. Bu 4 adamı aynı anda hareket ettirin.. Harvester bu 4 adamınızı öldürmsk ile meşgulken diğer 8 adamınızı Harvester'a saldırtarak onu parçalara ayırın.
Teşekkürler Kristian. Teşekkürler Boston. Teşekkürler Beyler.

C&C

BigBEN

Vaktin birinde sevgilimden uzak bir yere gitmek durumunda kalmıştım. Ahh Tanrım, zaman geçmek bilmemişti, her yerde onun yüzünü görüyordum, her sarı saçlıyı arkadan ona benzetiyordum. En sonunda bir gece bir teselli yolu buldum. Dedim ki kendi kendime: "Ya oğlum, şimdi o da dışarıdadır ve büyük bir ihtimalle seni düşünüyordur. Bu saatte, dışarıda, bu halet-i ruhiye ile olan bir kişi ne yapar, tabi ki gökyüzüne ay'a bakar...". Bu teselli ile ben de başladım ay'a bakmaya. Bir umut onu'n yüzü yansır diye. Nasıl olsa aynı ay'a bakmıyormuyduk.

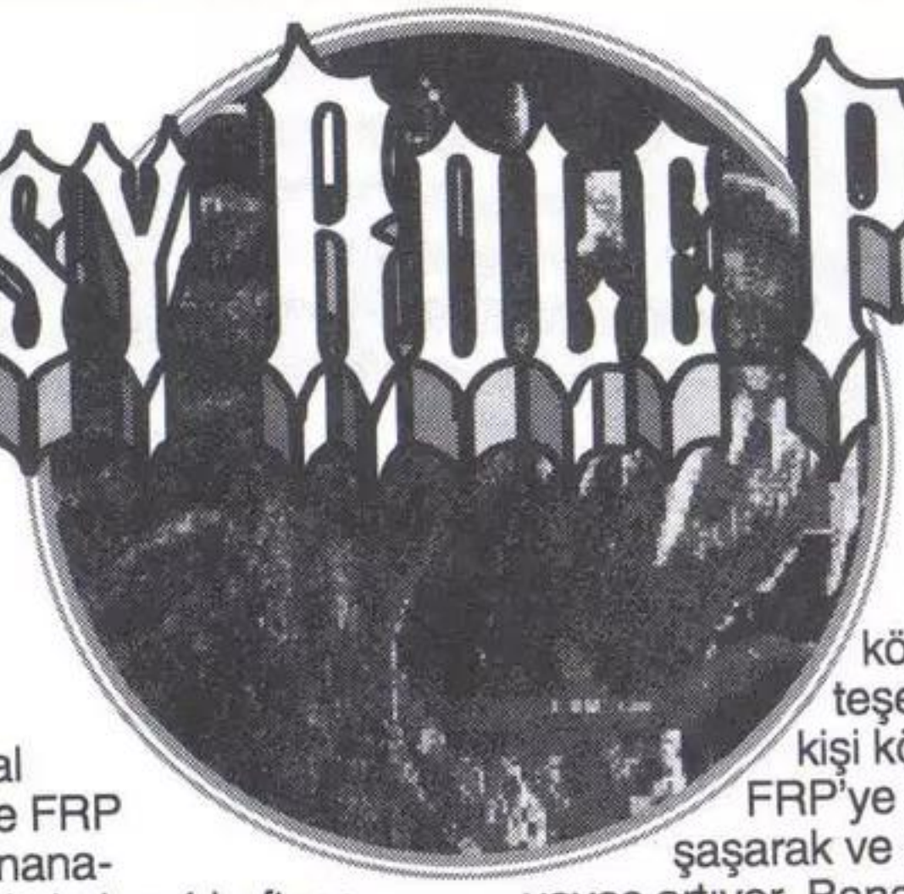
Bu anımı ona hiç anlatmadım. Anlatmayı da hiç düşünmedim. Nedeni ise bana inanmayacağını düşünmemdi. Belki de bana has, bana özel bir olay olarak kalmasını istemiştim.

Bazı geceler pencereden dışarı bakarım. Evim 11. katta olduğu için çevrenin görüntüsü bayağı hoş gelir gözüme. Işıklar, arabalar ve sayısı ikiyi geçmeyen koşuşan insanlar. Bu görüntü beni en az 2 dakika etkisi altına alır ve büyük bir hiçliğe doğru iter beni. Yine öyle bir gece, yine öyle bir an ve ben yine hipnotize olmuş dışarı bakıyordum ki Hürriyet gazetesi geldi aklıma. Ulan dedim, yıllar geçecek ve biz bir gün öleceğiz. Evet, bu kesin fakat Hürriyet gazetesi hiç ölmeyecek. Tamam, sorumlu yazı işleri müdürü falan ölecek ama Hürriyet gazetesi yinede çıkacak. Resmen inanılmaz bir olaydı bu. Bu kavramın beni nereye ittiğini daha sonradan öğrendim. Beni HİÇL'liğe itmişti bu kavram. Ve böylece hayatta yapmayı en çok sevdiğim bir işi yine yapmıştım. Hiç kimsenin yardımı olmadan ve benimde o olaydan haberim olmadan o kavramı veya buluşu icad etmiştim, ortaya çıkartmıştım. Güzel bir haz duymuştum, mutlu olmuştum.

Gelelim bu ay ki mektuplarınıza. Evet, geldik ve şimdi de gidelim bu ay ki mektuplarınızdan. Mektup falan yok. Zaten öyle bir beklentim de yok. Herşeyin zamanla olacağı inancındayım. Zaten mektup demek okuyucunun yazara verdiği ödüldür, saygıdır, ilgidir. Herif oturmuş 4 koca sayfa yazmış, gitmiş zarf almış, pulu yalamış, kusar gibi olmuş, bütün bunların üstüne bu koca soğukta gözü dona dona postahaneye pardon Türktelecom'a gitmiş. Bu ilgi değil, saygı değil de nedir.

Sevgili okuyucularım bu aylıkta bu kadar hepinize bu yeni yılda sağlıklar, başarılar, şahsiyetler, karılar (erkeklere), erkekler (kızlara, ayy ne ayıp olu mu öyle beee...), paralar etc. Etsettıra demek ,yani boşverin gibi bir şey. Bye
LA KAMPANYA DÖ BİG-BEN :1: BÜTÜN OYUNLAR AYNI TUŞLA BİTSİN
PS: PC VORLD dergisinin düzenlemiş olduğu 123. EN İYİ EDİTÖRLER yarışmasında almış olduğum "MAVRA YAPMAYAN TEK YAZAR" ödülünden dolayı gönderdiğiniz fakslara, açtığınız telefonlara, camdan attığınız taşlara ve gönderdiğiniz güvercinlere çok teşekkürler.

FANTASY ROLE PLAYING



Ne bu böyle yaa! Tam da işte vizeler de bitti deyip kendime gelmiştim ki başka bir haberle sarsıldım. Öğrendimki vize ve final sınavları tarihleri arasında 30 kere FRP oynanmazmış. Daha doğrusu oynanamazmış. İki sınav dönemi arasında kalan 4 haftasonunda zaten o kadar toplanamazdık diye avutuyorun ben de kendimi napiim. Zaten vizelerden epsülon komşuluğunda sıfıra yaklaşan notlar almıştım...Birde bu darbe. Artık bütün oyunlar (Darksunlar ve Forgotten Realmslar) 20 Ocaktan sonraki tarihe ertelendi.Duyduk duymadık demeyin. Evet, "Dragon's Crown"da buna dahil.

TSRden katalg isteyecek olanlara bir sözüm var. TSR artık yeni kataloglarında sadece o yıla ait malzemeleri tanıtıyor.Yani bu yılki katalogda sadece 1995 yılının malzemeleri var. Eski kataloglarda işler böyle değildi. 1992 den beri çıkmış tüm şeylerin bir listesi olurdu. Size tavsiyem ya eski kataloglardan da isteyin ya da bunlardan birine sahip olan biriyle arkadaşlık edin. Böylece eski ve önemli eşyalardan da isteyebilirsiniz.

Bu ay size verebileceğim en güzel haberlerden biri artık Avrupa Birliğine girdiğimiz için 1 Ocak'tan sonraki FRP siparişlerinde bir daha asla vergi vermeyecek olmamızdır. Hepimize kutlu olsun.

Bu ay da tatminkar sayıda mektup aldım. Yazanlara tekrar teşekkür ediyorum. Bu arada benden fotokopi isteyenleri biraz bekleteceğim çünkü finallerimin bitiş tarihine kadar (20 Ocak) neredeyse hiç vaktim yok. Ondan sonra malzeme isteyenlerle kontak kuracağım. Şimdi mektuplar...

Sevgili Muhammed,

Adım Ural Memiş. 17 yaşındayım ve Bursa'dan yazıyorum. Fazla oynamamakla beraber FRP'yi severim. Öncelikle şunu söylemek istiyorum:köşen gerçekten çok güzel. Derginizin en güzel yanı da burası, yani herkese hitap ediyor. FRP'ci, Adventure'cı, Strateji'ci, vs...Hepsi var. Ancak nedendir bilmiyorum, FRP'ye ilgi çok az. Şahsen ben bugüne kadar tek bir FRP severe rastlamadım. Hatta PC'cilerin %95'i FRP'nin adını bile duymamış. Ama yinede köşenin gerekli ilgiye kavuşacağından eminim. (Eminmiyim!!). Fazla konuşmadan sorularıma geçiyorum.

1-CD'de güzel grafikli, şahane müzikli, doğru dürüst, birkaç 100MB'lık bir FRP önerebilirmisin?.
2-Darksun 2 niye tepeden gösteriyor?. Böyle daha mı güzel oluyor?. Acaba bu olay FRP kurallarına uygunmu?.
3-Menzoberranzan'ı mı yoksa Darksun 2'yi mi tavsiye edersin?. Hangisi zevkli?.
4-EOB3'ün crack dosyasını bende bulamadım burada. Disket yollasam (gönderdim bile) çekermisin?.

NİERDRE:Selam Ural!. Dergi ve köşem hakkındaki sözlerin için teşekkür ederim. En azından birkaç kişi köşemi beğeniyormuş. Haklısın, FRP'ye olan ilgi gerçekten çok az fakat şaşarak ve sevinçle bakıyorum ki bu ilgi yavaş yavaş artıyor. Bana gelen mektupların ve telefonların sayısı arttıkça, bu işe gerçekte göründüğünden daha fazla kişinin ilgi duyduğunu gördüm. Ben de bu arada bazı kural kitaplarının ve oyunların fotokopisini çektirip isteyenlere göndermeyi düşünüyorum.

Bu arada bana Bursa'dan yazan ikinci kişisin. Bu da orada yakın bir zamanda bir FRP enflasyonu olabileceğinin bir göstergesi. Herneyse, işte istediğin cevaplar.

1-CD'de çıkan en son FRPlerden pek bir haberim yok ama "ThunderScape" güzel diyorlar.
2-Darksun 2 diğer FRPlerden çok daha farklı bir oyun. Bunu daha önce açıklamıştım zaten. Oyunun tepeden gözükmesinin FRP kuralları ile hiçbir ilgisi yok ama bunun oyuna ayrı bir hava verdiği kesin. En azından eski SSI sistemindeki yürüyüş şeklini de değiştirmiş olmaları güzel birşey.Neydi o öyle eskiden.Tık, tık, tık...
3-Sana Darksun 2'yi tavsiye ederim. Bana Menzoberranzandan daha çok zevk verdiği kesin. Yalnız Darksun 2 sanırım tüm Türkiye'de bozuk. Bozuk olan kısımlar oyunun son kısımlarında olduğu için pek dert etme. O kısma gelinceye kadar zaten oyunun %70'ini bitirmiş oluyorsun. Al, al, al...
4-Bendeki EOB3 crack dosyası çalışmıyormuş sanırım. Bundan emin değilim ama yinede bana yolladığın disket'e kopyaladım. Disketi sana göndermem biraz uzun sürebilir, kusura bakma.

Sevgili Muhammed,

Ben Ankara'dan yazıyorum. Adım Taylan Şen. Game-Show'u 6. sayısından itibaren alıyorum ve beğenerek okuyorum (özellikle FRP sayfalarını). Ayrıca FRP oynamaya bir iki ay önce Darksun 2 ile başladım ve FRP manyağı olmaya adayım. Benim de favori sınıfım büyücüdür. Daha fazla başını ağrıtmadan sorularıma başlıyorum.

1-Daha önce çok açıkladın ama Darksun 2 de Cleric, Druid, Preserver ve Psionicist'in birbirleri aralarındaki farkları söylermisin. Ayrıca bunlar hangi çeşit büyü yapıyorlar.(Cleric, Mage, Telepathy, Kinetic, Metabolic, vs...)
2-Bu sorum Darksun 2 ile ilgili. Templarlar'ın madenindeki zehirli gazı yok etmek için "fan" lari kullanmamız gerekiyor fakat bunları bir türlü çalıştıramadım. Yardımcı olurmusun.
3-Darksun ile ilgili romanları, Darksun'ın masaüstü oyununu, büyüleri ve kuralları anlatan kitapları ve TSR kataloğunu Ankara'da veya Türkiye'de nerede bulabilirim?. Eğer ülkede yoksa yurtdışında bu kay-

akları yayınlayan yerlerin adreslerini ve fiyatlarını azarmısın.
-Birde 6.sayıda clericler keskin kenarlı silahlar kul-nabilir demişsin ama 7.sayıda clericler bu keskin enarlı silahları kullanamazlar demişsin. Bunun angisi doğru?.
-Ayrıca 6.sayıda Darksun daki büyücü sınıflarının Preserver" ve "Defiler" olmak üzere ikiye ayrıldığını öylemişsin.Acaba bu "Defiler" Darksun 1'de mi var?. ünkü Darksun 2'de böyle birşey yok. Onun yerine arksun 2'de başka bir sınıf mı var?.
NİERDRE:Taylan, FRP manyağı olmaya adaymısın oksa çoktan FRP manyağı oldunmu? Oldun dimi, dun oldun...Ankara da oturduğuna göre sana vsiyem ODTÜ FRP kulübü ile kontak kurman.Bu ayede birçok yeni FRP'ci ile tanışıp bir gruba bile rebilirsin.Eğer istersen bir dahaki sefere skişehiryolu'nda oturan (sana ne kadar yakın bilmiy-rum) birinin adresini verebilirim.Beraber yurtdışın-an FRP malzemeleri isteyebilirsiniz.
-Cleric ve Druidlerin ne olduğunu biliyorsun. arksun'da bu iki sınıf arasındaki fark Druidlerin osmos büyü küresine major girişlerinin olmasıdır Yani o kürede ki tüm büyüleri yapabilir). Böylece ruidler en başta "Cure Critical" ve "Raise Dead" gibi üyüleri yapabilirken Clericler bunları apamazlar.Onlar Cosmas'a minor giriş hakkına ahip oldukları için sadece ilk 3 seviyedeki büyüleri apabilirler.
Preserverlar ise nam-ı diğer mage irler.Psionicistler ise Darksun'a ait bir sınıf. Daha ncede söylediğim gibi psionicistler sadece beyin üçlerini kullanarak işlerini hallederler.Bir preserver'ın asıl birçok büyüsü varsa ve bunları kullanıyorsa, bir sionicist'in de eli altında birçok gücü vardır ve PSP uanı (Psionic Stength Point) elverdiğince bunları kul-anır.Bu puan ilk seviyede karakterin Constitution, ntelligence ve Wisdom skoruna bakarak hesa-lanır.Daha sonraki seviyelerde (yani her seviye tlayışında) sadece Wisdom kullanılır.Dikkat et, ntelligence 20 falan diye bu puan 20 artmaz. Bunun in ayrı bir tablo var.
Karakterlerini yaratırken savaşçı olanlara Psychometabolism disiplinini ver.Mage ve Cleric olan-ara da Telepathy ve Psychokinesis disiplinini verirsen ldukça iyi olur.Bu disipline ait olan güçleri tek tek çıklayamıyorum, oyununun başında kendinde eşfedebilirsin.
-Maalesef Darksun 2'nin madenle ilgili olan kısmı ozuk. Gerçi bu, oyunun birkaç bozuk yerinden biri bakınız bir önceki mektup). Bu kısım bende de çalış-madığı için sana yardımcı olamıyorum. Ay! Vicdan zabı duydum birden...
-Bütün bu istediklerini sadece İngiltere ya da Amerikadan isteyebilirsin.Yazımın en sonunda SR'nin adresini yazacağım. Oraya bir mektup gön-derirsen 4-6 hafta sonra eline ufak bir TSR '95 kat-aloğu geçmiş olur. Oradan birçok şey isteyebilrsin.
-Basım hatası yok, yazılanlar doğru. Normalde Clericler keskin kenarlı silahlar kullanamazlar. Sadece e sadece Darksun dünyasında ki Clericler keskin enarlı silahlar kullanabilirler.Dikkat edersen o ay Darksun dünyasını tanıtıyordum.
-Darksun'da mageler "Preserver" ve "Defiler" olmak üzere ikiye ayrılıyorlar demiştim ama bu kural sadece masaüstü FRP'si için geçerli. Bu iki çeşit büyücünün arkından bahsetmiştim hatırlarsan. Bilgisayar oyu-nunda "Defiler" karakterlere izin verilseydi oyun olduğunun 2-3 misli daha büyük olurdu çünkü Preservarlar ve Defilerlar birbirlerinden nefret ederler ve bu durumda Darksun 2 de olduğu gibi bir Veiled Alliance üyesi gelipte bir defilerdan yardım istemez. Zaten defiler da böyle birşey yapmaz. Dolayısı ile Darksun 2 de bu sınıf büyücü yok.

Sevgili Muhammed,

Ben Mertol Altınay. 14 yaşındayım. Dergide en çok beğendiğim köşe seninki. Sana bazı sorularım ola-cak. Bunları cevaplarsan çok sevinirim.
1-Masaüstü FRPlerini nereden temin edebilirim ve fiy-atları nedir?.
2-FRP kitaplarını nereden bulabilirim?.
3-Bazı oyunlarda ırkların bazılarında istediğim mesleği seçemiyorum, bunun nedeni nedir?. Örneğin EOB3 de Gnome Mage olamıyor (Int 19).
4-Elinde EOB3'ün haritası varsa adresime gönderir veya dergide yayınlarmısın?.
5-Bu sorum biraz saçma olucak ama EOB3'de bir türlü harita çıkaramıyorum. Yani bir sağ bir sol giderken kağıtta saçma sapan şeyler oluşuyor. Lütfen bana bu konuda yardım et.
NİERDRE:Bu bugün kaçıncı ya böyle. Bir kişi daha bana köşeni çok beğeniyorum derse kanatlanıp uçmaya başlıyacağım. Çok mersi. Mertol, Erenköy'de oturman bayağı iyi. Eğer buluşmak istersen sadece bir mektup daha yaz. Herneyse...
1-Masaüstü FRPsi ile ilgili malzemeleri aşağıda adresini yayınlayacağım yerden isteyebileceğin bir adet katalogla temin edebilirsin (Bakınız önceki mek-tuplar)..
2-Bütün kitapları postayla TSRden istemen lazım.
3-AD&D kurallarında (ya da FRP) her ırk istediği sınıfı seçemiyor. Bunun sebepleri çok fazla. Gnomelar da sadece İllusionist (sadece masaüstünde var) olabiliy-orlar çünkü büyü gücünü tam olarak şekillendirmeyi bilmiyorlar. Bu durum o kadar kötüki Gnome karakter-ler büyülü eşyaları her kullanmayı denediklerinde %20 bu işi becerememe şansları var. Tabi bu eşyalar içine kılıçlar, kalkanlar, zırhlar ve illusionist eşyaları dahil değil.
4-Elimde EOB3'ün hiç haritası yok. Oyunda harita hiç kullanmadım çünkü buna gerçekten ihtiyaç yoktu. EOB2 deki catacomb kısmı bile bütün EOB3 ten daha karışıktı.
5-Sorunu gerçekten anlıyamadım. Yani anladım ama kafamda canlandıramadım. Sen haritayı gözün kapalı çizmeye çalışmadın değil mi?. Oyunda harita çıkar-mak gerçekten çok kolay. Eline bir adet kareli kağıt al ve başla oyunda ilerledikçe çizmeye. İki kare sağ, dört kare sol falan işte. Yine olmazsa bana haber ver, OK!

Bu ay size yakın bir zamanda aramızdan ayrılacak olan birinden bahsetmek istiyorum. Kendisi benim Darksun grubumda şu an Dragon's Crown'ı oynuyor. Benim karakterim "Immortal" diyen arkadaşım bu oyunda Thri-kreen ırkının yavaş yavaş delirdiğini bilmiyor. Hergün de bir saving throw atıyor. Tutturamadıkça Intelligence ve Wisdom sonsuza kadar bir düşüyor. Bu oyunda oyunun zaman sistem-ine göre aylar süreceğine göre bakalım kim "immor-tal". Yeni ve güzel haberlerle gelecek at görüşmek üzere. Kendinize iyi bakın. PRAISE MYSTRA!

TSR Ltd.
120 Church End, Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom

Muhammed "Nierdre
İskele Yolu Sok.
Somuncu Apt.No:14/6
81070,Suadiye/İSTANBUL

YOLUN sonu

TERS ADAM

Açıkçası olayın şokundan kurtulabilmiş değilim. Son gelen 3-5 oyun beni şoke etti. Al sana Need for Speed, al sana Destruction Derby, bir de Space Quest 6. Fatal Racing de ayrı bir baş belası.Ya oyun sanayii amma gelişiyor be. Ama buna sevindirik oldum sanmayın, oyunlar gelişiyor ama bilemem herhalde farketmişsinizdir, bizim evdeki bilgisayarlar parayı bastırmadan gelişmiyor. Hep aynı kalıyor. Yatıyorum, sabah kalkıyorum hala aynı. İsteyen High-res grafikleri bastırsın, isteyen bütün ekranı texture'la kaplasın, isteyen de utanmasın, oyundaki her karakteri seslendirsin, bıcır bıcır konuştursun, kime ne. Benim bilgisayarımın gücü bunları oynamaya yetmiyor ki. Bırakın oynamayı doğru dürüst çalıştırmıyor bile. Ulan son gelen yüz disketten bende tam hızla çalışan bir tane oyun çıkıyor, o da Turrican 2. Ya kardeşim, bilgisayarımız zayıf diye ömür boyu Turrican 2'mi oynıcam ben? Hak ver bana, okuyucum. Teknolojini ilerlemesi güzel, hatta hoş bile ama bütün normal bilgisayarlı adamları dışlamak da olmuyor hani di mi? Bu PC devrimi falan hep fasafiso, anca kendileri yazar, kendileri oynarlar. Biz zavallılar da anca uzaktan bakar iç çekeriz. Beni çıldırtmayın, bir anket yapın (moda), bakın bakalım kaç kişinin Pentium bilmem kaçı var? Bundan sonraki oyununuzu ona göre çıkarın. Siz böyle yapınca bit pazarına nur yağıyor, Not Enough'çı Serkan'ın köşesi prim yapıyor...

TERSO

YENİ YILA GİRİYORUZ, HEPİNİZE SÖZ
BİR DAHA BUNLARI YAPMIYACAĞIZ...

EMİNe, Yorum yok (huylu huyundan vaz geçer mi şu cihanda?).

MACbule, Nasıl olsa bir zararı yok diye yalan söylemicem (zor).

ENGİNar ABLA, Herşeyi incelemeden, acil kararlarla ilişkilere girmicem (Hoho).Sonra hep tek başıma kalıyorum.

SERinKAN , Atyarışı oynamıcam (Yok ya). Yazılarıma ucubik girişler yapmaktan vaz geçicem. (sanmıyoruz).

ALİ ÇOLAK, Anlamsız Trabzon muhabbetleri açmıcam (görmeden inanmam), ellerime sahip olucam, başım belaya girecek (Çok doğru laf).

DERGİDEN SON DEDİKODULAR

1) Serkan Bey top sakal bırakıyormuş. Bu acaba daha iyi yazı yazmasını sağlar mı?

2) Emin Bey Pentium almak için ihale açmış. Maaşallah.

3) Özgür Bey askerde makinalı tüfekçi olmuş. Burdayken Abuse oynamasından belliydi zaten.

4) Engin Abla kendine yeni ev tutmuş (açmış). Ne için acaba?

5) Boya kalemi takımı alsak acaba dergi bir gün renkli çıkar mı? (5.madde halen ısrarla şahsi problemler için reserve).

Onur'da gitti, onun da daha sekiz ayı var...

U.S.A. TOP 10

1) JAGGED ALLIENCE
2) NEED FOR SPEED
3) PHANTASMAGORIA
4) DARKER
5) PANZER GENERAL
6) US NAVY FIGHTERS
7) BIO FORGE
8) HEXEN
9) EF2000
10) FATAL RACING

TÜRKİYE TOP 10

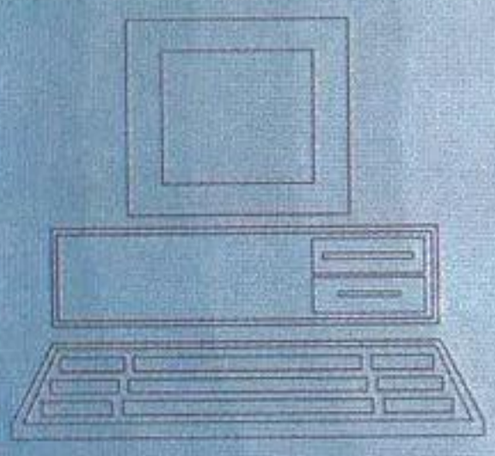
1) MORTAL COMBAT III
2) FIFA'96
3) COMMAND&CONQUER
4) NEED FOR SPEED
5) HEXEN
6) SCREAMER
7) X-COM
8) REBEL ASSAULT 2
9) RELENTLES
10) TURRICAN2

FLASH GAMES

-WARCRAFT 2
-ROADWAR
-TURRICAN 2
-DESTRUCTION DERBY
-DIG
-SCREAME
-FIFA 96
-HEXEN

-24 SAATTE TAMİR
-PERİYODİK BAKIM
-TEKNİK DANIŞMANLIK

BİLGİSAYAR ACİL SERVİSİ



ESCORT COMPUTER
YETKİLİ SATICI

ALFA
BİLGİSAYAR
MERKEZİ

SIEMENS
ERICSSON
CEP
TELEFONLARI
TELSİM
TURKCELL
HİZMETLERİ

Nispetiye Cad.
Ata Apt. No:3-f
80620 1.Levent/İst.
Tel: 0212 280 14 97
Fax: 0212 278 90 30

THE HIVE
SHIVERS
TORIN'S PASSAGE
INDYCAR 2
TOTAL DISTORTION
WARCRAFT 2
THE DIG
F1 GRAND PRIX MANAGER
FRANKENSTEIN
DARKSEED 2
DRUID
ALIEN ODYSSEY

SHOW COMPUTER

Nişantaşı
Akkavak Caddesi
No: 6/1 Nişantaşı
Tel: 2478061
2310638

Günü gününe
oyun ve programlar
Hardware ve Software
konusunda tam çözüm

SHOW COMPUTER

Etiler
Nispetiye Caddesi No: 6
Gamgam Pasajı Etiler
Tel: 2635388

aidata
yetkili satıcısı